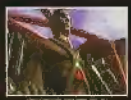
BRAIN DEAD 13

CUTTHROAT ISLAND

COLLEGE SLAM


CYBERIA

POWER INSTINCT 2

SUPER NINTENDO • PLAY STATION • ULTRA 64 • SEGA CD • 32X • 3DO
MEGA DRIVE • SATURN • VIRTUAL BOY • JAGUAR CD • NEO GEO CD

GAME-X

MEGA MAN X3
TODOS OS ITENS COM ARMADURA DOURADA

- TOH SHIN DEN 2
- VIEW POINT
- ALIEN TRILOGY
- BREATH OF FIRE 2
- TOY HISTORY

REVISTA GAME-X - Nº 5 - R$3,50

VAMPIRE HUNTER
DARKSTALKERS 2

MAIS TRUQUES EXCLUSIVOS

O PODER DOS ARCADES CHEGA COM FORÇA NOS VIDEO GAMES!!!

GAME-X

A REVISTA QUE DETONA!

GX1

GX2

GXE1

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

CADA R$ 3,50

Game X GX1☐ GX2☐ GXE1☐

NOME: _____

ENDEREÇO _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

VALE XEROX

index

4 DR. XURROS
6 GAME X-PRESS
18 MEGA MAN X3
26 TOH SHIN DEN 2
30 VIEW POINT
31 ALIEN TRILOGY
32 DARKSTALKERS 2
38 CARTAS
42 X-TRICKS

• MEGA MAN X3

Vença Sigma com todas as armas, chips, segredos e aprenda a pegar a "armadura dourada!"

• DARKSTALKERS 2

Todos os golpes e segredos dessa fera dos arcades e agora videogames

X-FLASH

10
- CULTHROAT ISLAND
- ASSAULT RIGS
- TOY HISTORY

11
- LODE RUNNER
- JOHNNY BAZOOKATONE
- THE HORDE

12
- GEON CUBE
- COLLEGE SLAM
- POWER INSTINCT 2

13
- RESSURRECTION - RISE 2
- BRAIN DEAD 13
- PSYCHIC DETECTIVE

14
- PO' ED
- NFL QUARTERBACK 96
- NAMCO MUSEUM 2

15
- WAGAN DEAD HEAT
- A-TRAIN
- KRAZY IVAN

16
- FOES OF ALI
- KING'S FIELD
- BREATH OF FIRE 2

17
- CYBERIA
- DARIUS GAIDEN
- DIRT TRAX FX

Dr. Xurros

BATE PAPO

ZZZZ! Oops, vocês estão aí. Desculpem meu atraso, mas é que as coisas tinham que melhorar ainda mais. Demos uma reformada legal na revista. Pois é, graças ao nosso novo desenhista agora vocês irão curtir todo o visual e caretas dos pilotos e correspondentes - acreditem, os desenhos estão a cara de cada um de nós.

Há um aumento considerável na qualidade da seção **GAME X-PRESS**, que traz notícias ainda mais quentes do que antes. O nosso fiel mosqueteiro, *D'Artagnan*, mostra as últimas do mercado internacional e o que em breve estaremos pondo a mão, notícias exclusivas não vão faltar.

Também tem a seção **X-TRICKS**, com muitos macetes, truques, dicas e golpes (inclusive golpes exclusivos do *Killer Instinct 2*, o qual ainda nem pintou nos arcades, só aqui!). Ah, agora quem quiser mandar dicas, golpes e sacos de batata (para nossa alimentação) pode conversar direto com o *Dr. Kanjo*, o responsável pela seção *"truqueiro"* da revista.

Humm, mas não é só nas dicas que você vai poder participar. Abrimos a partir desta edição a seção de **CARTAS**. Nela o leitor (ei, estamos falando de você) pode tirar dúvidas, criticar a revista - *"metendo o pau"* - só que agora é no mal sentido... e mandar seus desenhos. Para aguentar vocês, um cara que é um barato. O nome do coitado é *Paul Mito*, surfista *"sangue bom"* que adora ficar batendo um papinho.

O time de pilotos recebeu uma reformada - afinal, aquele papo de que *"em time que está ganhando não se mexe"*, não tem nada a ver. Os garotos integrantes da redação com o *"fator X"* são: *Agente X*, com seu charmoso **olhar 43** e pose de galã; *Kapeta*, forte e encrenqueiro que adora porrada (junto com seu magrelo mascote *T. Kilak SGT Trabuco*, sempre alerta e de barba mal feita, estraçalhando os games de guerra (e também o que pintar na frente); e, por último o mais chato e arrogante de todos, *Sansão* - um cabeludo folgado pra caramba que vive me torrando o...

E aí galera, melhorou pacas, não é? Pois então, suamos pra caramba a camisa e ficamos todos com os dedos calejados, trouxemos pra vocês, esse mês, na seção **X-FLASH**, nada mais nada menos que 24 games, entre eles: *Breath of Fire 2*, *Darius Galden*, *Brain Dead 13*, *Lode Runner*, *PO'ed*, *College Slam*, *Cyberia*, *Toy History* e muitos outros. Também atacamos com *Mega Man X 3*, *View Point*, *DarkStalkers 2*, *Toh Shin Den 2*, *Alien Trilogy* e outra *"penca"* de jogos, ufa! Com certeza, é muito mais do que vocês podiam imaginar!

TRAMA

DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

GAME-X

REDAÇÃO
Editor Executivo
Darius Roos
Projeto Gráfico
Darius Roos
Dawis Roos
Ilustração
Júlio César
Diagramação
Dawis Roos
Helton Fernandes
Marcelo Christian
Secretário Gráfico
Álvaro Corrêa
Revisão
Hebe Ester Lucas
Secretaria Editorial
Damaris Marcelino
Pilotos e Textos
Danilo Perez
Darius Roos
Dawis Roos
Igor David Perez

DEPARTAMENTO COMERCIAL
DIRETOR
Ruy Pereira
Contatos
Magdalena Barbera

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Tel.: 8875408
Coordenador
José Luiz Casarim
Assistente
Luzia Begalli

A Revista **GAME-X** é uma publicação da **Trama Editorial Ltda.**
Administração, Redação, Assinaturas e Publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tel.: (011) 886-9879/885-5916
Fax: (011) 887-3060

OUTRAS PUBLICAÇÕES
DRAGÃO - RPG e Card Games
SÓ AVENTURAS - Aventuras para RPGs
MÃE, *você e seu filho* - Feminina
GRAVIDEZ *Passo a Passo* - Feminina
GUITAR PLAYER - Musical
ANJOS E FADAS - Infantil
SAPECA - Infantil

Distribuição Exclusiva para todo o Brasil:
DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

Impresso na Globo Cochrane Gráfica

Ilustração capa: Caribé

DIRETORIA
VENDAS
REDAÇÃO
EDITORIAL LTDA.

GAMEXPRESS

Tuchê!

Cá estou eu com novas, quentes e boas notícias para os que me esperaram. Esse mês tem tudo quanto é empresa mostrando suas "próximas" garras. A Nintendo atacando com o U64 e também games de SNES, a 3DO contra-atacando com o M2 (e seu futuro "upgrade"), o Neo Geo CDX e o 64, o Saturn com mais jogos e ainda 64-BIT, portáteis potentes, PlayStation bombardeando com "4 speed". Além dos games, acessórios, mudanças e furos da internet no mercado de games...
Deu pra perceber que a Nintendo acertou em fazer um console de 64-BIT - todo mundo vem atrás.
Galera, espero que vocês fiquem sempre atentos a "todas" as notícias da seção. Perceberão, conforme o tempo for passando, quais são as empresas que sabem investir no mercado, aquelas que só estão a fim de seu dinheiro, as novas softhouses, acessórios diferentes, realidade virtual, novas personagens e muitas outras coisas. Vocês vão adquirir uma noção legal do mercado e podem até fazer "previsões" dos próximos passos e tendências do mercado de games. Até a próxima!

M2 DA 3DO E SEU FUTURO

Todos já devem estar sabendo sobre o *M2 da 3DO* (aparelho de *64-BIT* revolucionário). Pois é, o que ninguém sabia é que finalmente ele está pondo as patinhas de fora. Com um visual externo bem diferente e seu poder de processamento, ele promete *"turbinar"* seu *3DO* e mudar a imagem da empresa em não ter um console realmente competitivo.

M2 3DO Panasonic: 64-BITs de pura potência!

Em reportagem recente, revistas estrangeiras confirmam a licensa exclusiva da Panassonic na produção do aparelho e a utilização da tecnologia **DVD** *(Digital Video Disc)*. Trata-se de uma versão superior a dos CDs usados atualmente. O aparelho também trabalhará com a placa **MPEG2**, gerando imagens *"full screen"* (tela inteira) de alta resolução, terá alta velocidade de entrada e uma estrutura de softhouses bem maior do que a feita para o **3DO**. Sem dúvida alguma será uma máquina e tanto.

É, mas não é só isso não. A empresa já declarou ter outros planos futuros, batizando um deles de **M2 1/2** (uma versão com poder de *128-BIT* compatível com o **M2** normal) com previsão de lançamento para 1998. Segundo a empresa o **M2** será o único aparelho a competir à altura do poderoso **U64**. Diz também que os atuais sistemas de **32-BIT** não terão performance nenhuma se comparadas aos recursos do **M2**.

SATURN COM GAMES DE PS-X E NEO GEO CD

Tom Kalinske, presidente da *Sega* nos EUA, declarou recentemente sobre o andamento das discussões com as softhouses fornecedoras da **Sony** e afirmou: "até o final de 96, de todos os jogos que saírem para **PS-X**, 90% também chegarão para **Saturn**". Também começarão a pintar clássicos como *Fatal Fury, King of Fighters 95* e outros do **Neo Geo CD** para o **Saturn**. Isso só vem a aumentar o acervo de games do **Saturn**, que até agora perde para o video game da **SONY**, um sucesso lá fora e aqui dentro.

NEO GEO "CDX"

Como vocês já devem ter ouvido em várias revistas e jornais, o aparelho **Neo Geo CD** é extremamente lento, se comparado a qualquer outro video game. Pois é, seu processador de **16-BIT** trabalha com *"single speed"* (velocidade simples).

Mas, um dos *"gerentes"* da empresa declarou no Japão e EUA que já há um novo console sendo produzido com dupla velocidade (pouco mais caro que o console atual). Só que o aparelho entrará no mercado apenas depois de serem vendidas TODAS as unidades *"single speed"* do estoque da empresa. O *"double speed"* torna o console mais rápido, mas só dá uma amenizada no problema da velocidade (que ainda assim não será nada rápida).

64-BIT DA NEO GEO

Pois é moçada, o **Neo Geo CD** pode até estar dando suas mancadas e tropeços. Mas nem tudo foi por água abaixo. Parece que o console vai estar ganhando um *"irmãozinho"* em breve - só que mais forte, rápido com o nível de competir "realmente" no mercado.

É o projeto **"Geo 64"** (batizado assim por alguns fanzines japoneses). Segundo informações, o aparelho seria superior a todos os video games já lançados (não se sabe se usa-

rão CD, DVD ou outro tipo de disco ótico). Também seria bem ágil e poderia processar efeitos como 3D poligonal, *"morph"*, fumaça, sombra e outros.

Só não ficou esclarecido qual seria o preço do aparelho. E vocês já sabem, a empresa tem fama comprovada de por consoles a preços bem altos. O jeito é esperar e torcer para tudo dar certo a um preço acessível, com isso nós também ganharíamos.

BOMBARDEIRO PARA O PLAYSTATION

A **SONY** joga pesado em seu novo investimento, mostrando de uma vez por todas que entrou no mercado de games para ficar. Além dos *"memory cards"*, controles turbos, cabos e vários outros acessórios já lançados, a grande "S" quer encher mais ainda os olhos de seu consumidor. Prometendo uma nova safra de equipamentos, entre eles: *um "Flight Stick"*, controle tipo manche conhecido como *"Dual arcade Joystick"* (com dois direcionais para o caso de pessoas canhotas); um novo memory card (memory card plus), com uma capacidade "oito" vezes maior que o atual e um preço de apenas 10 dolares superior (isso é que é jogar limpo); e o *"Four-Player Adapter"*, que torna possível que até quatro jogadores participem de uma partida ao mesmo tempo.

A **Konami** e a **Namco** também foram licensiadas para produzirem *Joysticks* para o console; a **Konami** fez uma pistola (que também funciona como mouse, por ter um cursor na tela), devendo chegar aos EUA com cor laranja para não ser confundida com uma arma de verdade; e a **Namco** está lançando o **Namco Pad Controller** e o **Namco Negicon** (ambos já lançados no Japão).

As duas principais notícias para esse mês são: o preço do aparelho, que vai cair de 300 para 250 dólares; a outra novidade (que é uma bomba) fica por conta do **PS-X** estar sendo desenvolvido no Japão com *"quad speed"* (o atual tem *"double speed"*), significando uma performance duas vezes mais rápida que a atual. Segundo informantes da própria empresa japonesa, o novo aparelho entrará em breve no mercado e tem a possibilidade de não aumentar o preço do atual. Também sabe-se que será totalmente compatível com o atual, sendo que os jogos até agora produzidos rodarão normalmente - a única diferença fica na hora de esperar para carregar, que deve ser bem mais rápida do que a atual. Nota 10 para a **SONY**.

SEGURA O TCHAM DO U64!

Dia 26 de Abril é data marcada na agenda de todos os jogadores e investidores de games que se prezem. No Japão estará saindo o lindo, glorioso, revolucionário e ferrado **Nintendo 64** (**Ultra 64** para nós e para os americanos). Não pensem que estou *"puxando o saco"*, mas é que depois de ver muitas fotos e demos dos games que vão pintar para o sistema você acaba ficando meio *"abobado"* mesmo.

Nos EUA o Ultra 64 será todo preto e, provavelmente, virá com o game do Mario em 3D...

Já no Japão, será chamado de Nintendo 64 e também terá cor preta com controles coloridos à disposição do consumidor.

Mario não tem mais nada a ver com as versões anteriores, é tudo em **3D** (e, muito bem feito). Tem também *Star Fox* (que recebe um **X** como subtítulo), *Pilot Wings* em sua nova versão (só para lembrar, até hoje não foi feito nenhum jogo para outro video game que, no mesmo estilo, fosse melhor que PW - e olha que o game foi feito em 1989 - imaginem agora com **64-BIT**).

Joystick revolucionário trará 2 direcionais, 9 botões, cores variadas e um encaixe, na parte de trás, para o "memory card" da Nintendo

Além dos muitos games apresentados para a imprensa internacional também falou-se sobre os títulos que podem pintar até o final do ano... e não foram poucos: desde *Donkey Kong,, Castlevania, Contra, Spot, Earth Worm Jim* até o já não tão esperado *Street Fighter 3*.

O único título que recebeu várias críticas negativas da imprensa foi o *"Ultra Mario Kart"* que, apesar de muito bom, segundo todos estava muito parecido com a versão para **SNES** (só que mais bonita, lógico). Em resposta, o mandachuva da **Nintendo** - *Yoshi Yamauchi* - declarou que o game passaria ainda por muitas mudanças e que só seria lançado no Japão no final de Julho - disse também que poderiam pintar mais personagens, efeitos especiais, gráficos arrojados e pistas "bem" diferentes. Pois é galera, o game passou de mais criticado ao mais esperado de todos. Melhor todo mundo ir reservando o seu na locadora ou importadora preferida, eu já reservei!

PLAYMATES NOS 32-BIT

A empresa responsável pelo sucesso **Earth Worm Jim** (que virou desenho da **Warner TV**) acaba de anunciar e mostrar sua entrada de cheio na nova geração de consoles. Cerca de 73% da empresa trabalha atualmente só para os games de **32-BIT**. Seu primeiro lançamento está sendo **EWJ 2** para **Saturn** e **PS-X**. Mas ele está vindo acompanhado de outros games como *Skeleton Warriors* (que arrasa nos gráficos) e *Doom Troopers* (uma espécie de *"Contra"* bem sanguinário e bonito).

COMERCIAIS, DEMOS, DICAS DO PS-X

A **SCEA** *(Sony Corporation Entertainment of America)* inicia uma nova campanha que promete revolucionar o mercado de games. Além de seu serviço *"Hot Line"*, onde dá dicas e tira dúvidas de seus consumidores (tudo de graça!), sua linha direta na *InterNET* e seu atendimento *"ultra-rápido"* de assistência técnica aos seus consumidores. A empresa acaba de iniciar no Japão e EUA um serviço de **TV**, no qual através de anúncios e vídeos promocionais dá dicas dos jogos e também "ensina" a descobrir códigos secretos de games da empresa (os jogadores estão adorando a surpresa). Também está vendendo CDs com demonstrações, *"making of"* e dicas dos games.

DEPOIS DE MK VEM "WAR GODS"

É isso aí cambada! Depois de entupir-nos com versões de *Mortal Kombat*, a **Acclaim** (*softhouse* que mais cresceu nos últimos 3

anos) faz um novo jogo com porrada e estará lançando em breve para os arcades o game *War Gods*. Trata-se de um game em **3D**, semelhante a *Virtua Fighter*, *Tekken*, etc. Só que, diz a empresa, com gráficos nunca vistos (no que diz respeito a qualidade) e um clima bem original.

Fiquem ligados, pois este game parece ser o antecessor de **MK** em **3D**. Devendo mesmo arregaçar!

SNES AINDA TEM FORÇA

Todo mundo vendo a nova geração tomando conta do pedaço e os **16-BIT** ficando para trás. Vocês lembram quando aconteceu isso com os **8-BIT**, foi assim: a **SEGA** do Japão rapidinho parou a produção de a **Master System**, depois também os americanos esqueceram esse vídeo game, passando todas as suas forças para o **Mega Drive**. A concorrente **Nintendo** jogou ao contrário, continuou com seu *Nintendinho* e só muito tempo depois de ter lançado o **SNES** parou sua produção (isso faz pouco tempo).

Bom, o que vemos agora é muito parecido com o que aconteceu a tempos atrás. A **SEGA** está deixando visivelmente seu **Mega Drive** de lado e partindo com exclusividade para seu **32-BIT** (só 4% da empresa trabalha com o **MD**). Enquanto a **Nintendo**, chegando com seu **U64**, mantém grande parte de sua equipe no **SNES** (prova disso são jogos como *Killer Instinct*, *DKC 1 e 2*, *Super Mario World 2*, etc). E, para provar que eu não estou mentindo, pintam games como *Breath of Fire 2*, *Final Fight 3*, *Mega Man X 3* e vários ótimos títulos em grande número até agora. Também já está em fase de produção a nova versão do macacão, *Donkey Kong Country 3 - para SNES*.

Tá certo que o **U64** ainda nem saiu e por isso não precisa de tão grande equipe. Mas a **SEGA** já tinha, antes de lançar o **Saturn**, mais de 70% de seu pessoal grudado com o projeto. E olha que o número de games que sairam junto com o console é bem menor do que o previsto para o **U64**.

A **Nintendo** promete apoiar "muito" seu **SNES** até 3 anos depois do lançamento de seu novo sistema, o que garante uma vida razoável para aqueles que queiram segurar seus **16-BIT** por mais um tempo.

OS NOVOS PORTÁTEIS CHEGANDO

O **Game Boy** e também o **Game Gear** estão quase esquecidos num canto de sua casa. Antes eles lutavam, palmo a palmo pelo mercado de games. O **GB** ganhou bonito na quantidade de aparelhos vendidos, jogos e acessórios. Só que o **GG** era colorido e muito mais bonito (sendo até adaptado por algumas empresas aéreas como lazer em seus vôos). O outro portátil, "*Turbo-Express*", que em qualidades técnicas era muito superior aos dois, cometeu suicídio.

Como era bastante desenvolvido para a época também era muito caro (chegando a superar o preço de consoles domésticos como **SNES** e **Mega**). Ora, tanto o **SNES** como o **Mega** eram superiores a qualquer portátil, então não valeria a pena ter um **Turbo Express** em casa.

Em 96 pode começar uma nova e empolgante guerra de portáteis. A **Sega** (**Game Gear**) estava projetando um portátil de 16-BIT mais poderoso que seu **MD**. Só que a **SONY** (rival da **Sega** nos consoles de **32-BIT**) disse estar interessada em entrar no mercado de portáteis com um aparelho de "**32-BIT**". É então declarada a guerra dos portáteis (que bom). A **Sega** passou a desenvolver seu portátil de **32-BIT** e a **SONY** também. Agora, de tempos em tempos, elas soltam verdades e também boatos sobre como estão indo no desenvolvimento de seu aparelho.

Por fora, começa então correr a **Nintendo** (**Game Boy**), pretendendo voltar ao mercado. Depois de sua "*pisada na bola*" com o **Virtual Boy** (que não está vendendo muito) ela pretende voltar com força total. Não se sabe quase nada sobre a volta dela nesse ramo - seria com **32** ou "**64-BIT**"? Sabe-se que portáteis de **32-BIT** já podem ser produzidos a um baixo custo. É, o circo vai pegar fogo!

GOLDSTAR CAI FORA E 3DO STUDIO TEM MAIS JOGOS

A **Goldstar**, empresa licenciada para produzir consoles **3DO**, anunciou no último mês de dezembro que seu console seria vendido por 200 "*dinheiras*" (o mais barato dos **32-BIT**). Só que a um mês atrás a Panassonic anunciou a compra exclusiva da marca **M2**. O que acabaria com a continuidade da **Goldstar** na próxima geração do **3DO**. Isso fez com que a **G** perdesse todo seu investimento na marca e anunciasse sua futura retirada do mercado.

E não para por aí! a **3DO STUDIO** softhouse, afirmou estar produzindo mais de 15 games para serem lançados em breve... e ainda 5 para o M2 da Panassonic.

DEPOIS DO SATURN VEM O 64 E O 128!

Deu pra perceber que a onda é agora entrar nos **32** e esperar pelos **64-BIT**. Vendo isso a **SEGA** declarou que já desenvolve um console de **64**, ainda sem nome oficial. Segundo a

empresa, seu novo video game fará inveja à própria **Nintendo** (deve ser bom mesmo). E mais, mesmo antes de entrar com o **64** no mercado já estará desenvolvendo um outro aparelho de **128-BIT**... Ugh, esse é fogo!

A **SEGA** não quer fazer conhecimento de

suas concorrentes no futuro, diz que seu aparelho revolucionará o mercado e dará o primeiro grande passo a geração da realidade virtual.

Um informante da empresa confirmou que hoje ainda é muito caro desenvolver um aparelho **VR** (*Virtual Reality*) doméstico e que a qualidade não é tão boa. Mas, disse que com o próximo console as coisas vão mudar e que a empresa já será líder do mercado mundial até lá (não sei não?!?).

Vamos esperar ansiosos por mais novidades do mercado de games. *YEAH!*

SEGA JOGA PESADO

Vendo que a briga de consoles não está pra brincadeira, a **SEGA** parte para uma nova tática.

Agora a empresa pretende lançar uma série de games baseados em sucessos anteriores. Entre eles chega para **Saturn**: *Panzer Dragon 2*, *Clockwork Knight 2* e um **RPG** que teve como base o sucesso *Shinning Force*.

A nova aventura de *Panzer Dragon* deve trazer fases mais variadas, desde aquelas com o dragão até outras usando um animal terrestre (semelhante ao da apresentação do game original).

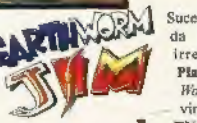
Também há previsão do game para, imaginem só, fliperamas (calma, calma). Essa informação, por enquanto, não passa de um *"boato"* e por isso não pode ser confirmada. Segundo a fonte, não muito confiável - é verdade, o game poderá ser jogado em duas ou mais telas (como *Virtua Racing*), suportando assim 2 ou mais jogadores simultâneos. A resolução e qualidade de imagens seriam superiores as encontradas na versão para o **Saturn**. Uau!

Você acha que eu acabei, espere só! A grande *SEGA* está trabalhando em um game do **Sonic** para os **arcades**.

Panzer Dragon 2 para Saturn

O game, segundo o próprio porta-voz da empresa, será de pancadaria. São vários personagens à sua disposição. Falou-se em: *Sonic*, *Tails*, *Knuckles* e *Dr. Robotinik*... sem falar de outros integrantes que vão completar o time do game. Por enquanto o jogo está sendo desenvolvido usando a tecnologia do **AM2** (o mesmo processador do *Virtua Cop 2*, *Daytona*, *Sega Rally*, *Virtua Fighter 3*, *etc*). Tudo está sendo feito com gráficos poligonais para cumprir a moda do **3D**.

MINHOCA NA TV



Sucesso gigantesco da pequenina e irreverentíssima **Playmates**, *Earth Worm Jim* acaba de virar desenho de TV. A gigante **Warner Bros** comprou os direitos para desenvolver um seriado do desenho do minhocão em seu canal a cabo dos EUA. O canal da **Warner** começa a chegar agora no Brasil por empresas que trabalham no ramos de TVs a cabo.

Pelo jeito, muitas pessoas vão curtir a minhocona na **TV** com sua turma e *"vacas"* para todo o lado.

KILLER INSTINCT 2

Pois é galera, nem saiu lá fora e vocês já tem nas mãos todos os golpes especiais desse grande "hit" dos arcades. *Killer 2* traz mais personagens que a versão anterior e até alguns *"carinhas"* novatos.

O game por enquanto está saindo para arcades, mas em breve... tcham! Estará chegando também para **U64**.

Se você se contentava em ter games *"quase"* iguais aos do arcade ou mesmo bem piores, vibre agora com a **Nintendo**. A empresa promete empregar uma técnica diferente da utilizada pela **SONY** e **SEGA**. Segundo a *"N"* tanto **Sony** como **Sega** lançam para seus consoles domésticos versões *"mal feitas"* de seus sucessos de fliperama (gráficos, sons e fases com menos qualidade), o que seria mancada com o consumidor *"caseiro"*.

Já a *"N"* promete mudar isso. Lançando uma versão de **KI2** cheia de novidades para o **U64**. O game trará mais cenários, golpes, combos, truques e até personagens. Isso tudo para poder valorizar seu video game.YESSS!

X-FLASH

Como diria meu pai: " O peito do pé do Pedro é preto". Pois é, deixando de lado essa besteira, vamos ao que interessa. Esse mês tem 24 games pra vocês; Toy History, o velho Lorde Runner, Krazy Ivan, College Slam (com enterradas fantásticas) e muito outros para os X-perts no assunto.

CULTHROAT ISLAND

- No primeiro chefe ande abaixado e golpeie de longe. Ele deixará um mapa, uma vida (YEAH!) e a chave da prisão.
- Na carroça, atropele os piratas pequenos e desvie do resto.
- Na terceira fase, após entrar na primeira escadaria, vá para a esquerda e encontre um tesouro.
- No primeiro chefão da taverna use, de longe, a pistola... no segundo, pule por cima e espeleo por trás.

GRÁFICO 6.0
MÚSICA 6.0
SOM 7.0
JOGABILIDADE 6.5
DIVERSÃO 6.0
3.0 FASES

ASSAULT RIGS

- Não dê tiros potentes de bobeira. Veja primeiro os inimigos e depois destrua-os.
- Há várias passagens secretas em forma de paredes falsas, etc.
- Na hora de escolher o tanque, pense bem. Para resolver tudo só na bala, pegue o maior. Se você prefere agilidade no controle, pegue o menor... já, se quiser um equilíbrio maior, pegue o do meio.

GRÁFICO 8.0
MÚSICA 6.0
SOM 8.0
JOGABILIDADE 7.0
DIVERSÃO 7.5
8.0 FASES

TOY HISTORY

- Na primeira fase tire os soldados do balde batendo com o iô iô. Depois, derrube o rádio da estante e vá ao receptor da direita.
- Na fase onde você guarda os brinquedos elimine os obstáculos e vá para a cama antes do tempo acabar.
- Na fase do carrinho bata no astronauta e pegue as pilhas.
- Na fase do copo vá andando devagar para não levar na cabeça. Os aviões indicam os moleques chegando... abaixe-se para fugir deles.
- Na máquina dos ETs você só pode pegar um por vez.

GRÁFICO 6.5
MÚSICA 7.5
SOM 7.5
JOGABILIDADE 6.5
DIVERSÃO 1.0
2.0 FASES

CUTTHROAT ISLAND

Mega Drive Super Nintendo

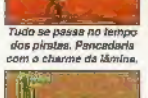
ACCLAIM

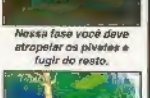
Pancadaria cheia de tapa-olhos e piratas. Você pode optar entre dois heróis: um homem (usando uma "faca") e uma mulher (usando um "florete"). Seu objetivo é o de buscar um tesouro afundado com um grande galeão... e, não pense que será mole não! São fases em tavernas, prisão, em cima da carruagem, ilha, galeão e por aí vai... todas elas entupidas de inimigos. Durante sua caçada ao tesouro você pode contar com a ajuda de um amigo e também com uma série de itens que encontra pelo chão. Tuchê!

Agente X

Tudo se passa no tempo dos piratas. Pancadaria com o charme da lâmina.

Nessa fase você deve atropelar os pivetes e fugir do resto.


Fique abaixado golpeando para passar a fase toda numa boa.


Não fique parado aqui. Você vai perdendo energia e vai acabar morrendo

ASSAULT RIGS

Mega Drive

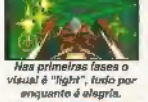
PSYGNOSIS

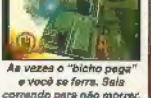
Atenção machistas, este jogo não é para vocês... o personagem que controla o tanque é uma mulher (e que mulher!)... Seu objetivo é o de sobreviver a 40 "labirintos" infestados de inimigos e armas poderosas... pegando as gemas que encontrar pelo caminho. Gráficos poligonais e uma jogabilidade boa fazem deste uma boa opção para uma tarde de vídeo game. Só a movimentação, que é muita, pode deixar você meio enjoado... Se eu tivesse um desses aqui no trânsito de São Paulo... aí de quem falasse: "Passa por cima".

Sansão

Nas primeiras fases o visual é "light", tudo por enquanto é alegria.

As vezes o "bicho pega" e você se ferra. Saia correndo para não morrer.


All Olha só o tamanho do cara. Mande bala antes que ele o faça.


Há partes nas fases que são abertas, nelas você fica mais sossegado.

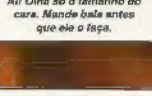
TOY HISTORY

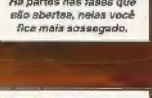
Mega Drive Super Nintendo

DISNEY

Primeiro desenho animado feito todo em computadores pela Disney. Nosso herói cowboy parte em sua aventura no mundo dos humanos e faz uma série de amigos... e também inimigos. De cara você vê que o game agrada principalmente os "pequenos"; não tem violência, agressividade e é bem colorido. O cowboy só bate nos outros usando um iô iô. As fases trazem partes com plataformas, visão 3D e de corrida. A falta de passwords e bateria é um problema, já que os jogadores são na maioria bem pequenos... mas vale a pena!

Agente X


Nessa cômoda você acha um balde com os soldados de brinquedo.


Bata no pneu para prender o "astronauta pentelho" e vencê-lo.

Para renovar sua bateria, bata em "Buzz" e pegue as pilhas do chão.

Você pode carregar um só "marciano" por vez. No total são 4 bichinhos.

JOHNNY BAZOOKATONE

PlayStation 3DO

U. S. GOLD

YEAH! Apresentação cheia de bodalação e muito ritmo a aguardam nessa louca aventura.

João e o pé de feijão... ou será Johnny Bazzokatone e sua guitarra "arrasa-quarteirão

Au, au. Olha só o tamanho da boca desse cachorro. Parece ter boca de tubarão

Itens as vezes são difíceis de serem vistos. Fique de olho aberto em cada cantinho da tela.

Johnny Bazzookatone é um carinha topetudo que quer acabar com E. Diablo (um cara que não gosta de musica) que sequestrou sua garota. Ele dispõe de uma arma muito potente (que pode sugar objetos) e precisará de sua ajuda para ferrar com o mal. Mais de 30 fases em 5 mundos, incluindo até um carnitrio, de muita ação. No caminho Johnny terá que pegar muitas notas musicais e saltar por cogumelos. Fases e passagens secretas não faltam, estão nas janelas que luminam o chão. Músicas escritas por Bon Jovi. Yes!

Kapeta

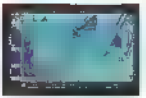
GRÁFICO 8.0
MÚSICA 7.5
CRIATIVO 8.0
DIVERSÃO 7.5
VIOLÊNCIA 5.0
5 FASES

LODE RUNNER

PlayStation

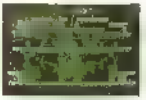
PRESSAGE

No "Construction" você pode fazer sua própria fase. Colocando cordas, inimigos, escadas, etc



Os cenários vão mudando conforme você avança nas fases. Aqui você está numa fria.

Corra atrás de todos os tesouros e mantenha distância dos "carinhas". Nhac, nhac, nhac!



Na opção de dois jogadores você tenta, junto com seu amigo, achar a saída da fase.

Sucesso razoável em versões para Nintendinho e outros Micros. Sua missão continua sendo a da coleta. Todo o ouro da tela pra encontrar a saída. só que tem um bando de canibais querendo lanchar você. Para combater os fantasminhos você terá de cavar buracos (pegando entre os vivos) e bolar uma série de armadilhas com os itens que vai achando pelas muitas fases do jogo. O game não é ruim, mas dificilmente vai agradar os jogadores mais novos, acostumados com a beleza dos jogos de CD. Afinal, seu carinha não é maior que um nenê "Lemming"

SGT Trabuco

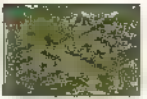
GRÁFICO 4.0
MÚSICA 4.0
CRIATIVO 8.0
DIVERSÃO 6.0
VIOLÊNCIA 6.0
Não disponível FASES

THE HORDE

Sega

CRYSTAL DYNAMICS

Eu o nomeio Sir Chauncey" Defenda minhas terras contra a praga de monstros.



Muuu! As vacas são um último investimento. Mas, só dão dinheiro quando vivas e alimentadas.

Contratar mercenários é um investimento alto, mas é bom contra certos tipos de monstros.

Ahhh. Que Monstrão! Suite carne, bombs, magias, golpes... tudo o que puder para mata-lo.

Você é Chauncey, um servo "retardado" encarregado de servir a mesa do "Bom Rei". Num certo dia o Rei se engasga e você o salva, em troca, o berrigudo lhe nomeia Sir Chauncey. Você agora é o encarregado de defender as terras do Rei contra uma orda de monstros terríveis e famintos que vivem pentelhando pelo pedaço. Sua missão é a de proteger seu vilarejo e faze-lo prosperar. Para tanto, terá de criar vacas, colocar muros, armadilhas, comprar armas, contratar mercenários e vários outros "cacarecos". Muito legal, e também diferente. Já foi sucesso no 3DO e PC.

Agente X

GRÁFICO 5.5
MÚSICA 6.0
CRIATIVO 7.5
DIVERSÃO 7.5
VIOLÊNCIA 7.0
5 FASES

JAM

JOHNNY BAZOOKATONE

• Para dar um salto a uma maior distância, basta puxar direcionar para baixo e atirar. Assim seu Johnny começará a voar, podendo assim encontrar passagens e itens escondidos.
• Preste bastante atenção em tudo o que se move no cenário. Em algumas partes você terá que sugar itens com sua arma para usa-los posteriormente.
• Os cogumelos possuem três estados: quando eles estiverem vermelhos com bolinhas brancas, não toque neles ou perderá energia: quando estiverem amarelos, ele lhe dará um pequeno impulso: e quando estiverem roxos mandarão você para o céu.

LODE RUNNER

• Os buracos atrasam os inimigos e podem mata-los. Você pode ficar na cabeça deles até que o buraco feche enterrando os bichos vivos.
• Pra pegar itens, use o botão do triângulo e para solta-los, o quadrado. No caso de bombas, são acionadas com um dos botões superiores do controle.
• NÃO aperte os botões L1, L2, R1 e R2 simultaneamente, do contrário seu personagem irá cometer suicídio. Use esse movimento apenas no caso de ficar preso em um local sem saída.
• Crie seus próprios cenários e veja os tipos de itens e perigos que poderá encontrar no jogo. Através do modo "construction"

THE HORDE

• Quando o monstro grandão pintar no pedaço deixe-o por último e vá nos menores (que são mais rápidos e detonam sua horta).
• Para juntar uma grana, plante árvores. Você gasta 1 para plantar e ganha 5 ao colhê-la grande.
• Quando você for mudar de cenário venda o que tiver (vacas, muros, etc) para juntar uma grana. Afinal você não leva nada para a próxima tela.

GEON CUBE

- Procure montar blocos com uma só fila e, se não conseguir, acumular o mínimo de buracos possíveis. Com isso, as chances de passar de fase serão bem maiores.
- Contra outro jogador (seja ele 2P ou o computador), complete as carreiras de blocos o mais rápido possível: cada carreira de blocos completa coloca outra (incompleta) na tela do inimigo.
- A barra que fica do lado esquerdo da tela, indica pelas cores qual é sua peça mais ao alto e, o quanto falta para chegar ao topo.

COLLEGE SLAM

- O "St. John's Red Storm" é o melhor time de toda a competição. Se quiser pode mudar as características de seus personagens deixando-os mais ágeis, fortes, etc
- Para não levar um "tôco" e perder uma cesta. Só arremesse debaixo da tabela... mesmo os baixinhos conseguem enterrar.
- O computador é meio trouxa, suas jogadas são sempre parecidas. Quando for dar a saída de bola, siga por baixo... é passagem livre na certa.
- Ao marcar a saída do oponente dê um empurrão no receptor da bola e, em seguida, no outro jogador também. Aí já viu cara,.. é partir para o abraço e beijar o aro.

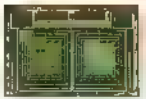
POWER INSTINCT 2

- Todos os personagens do game tem pulo duplo. Após dar o pulo normal aperte o direcional e pule de novo.
- Alguns personagens só ganham transformação ao arremessarem um adversário... portanto cara, o negócio é sair jogando todo mundo. Há carinhas que se transformam depois de uma seqüência.
- Logo que você derrubar o trimigo ele já levanta. Então mano, é descer o cacete sem parar.

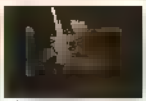
GEON CUBE

Plataforma
TECHNOS

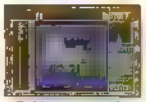
Jogos de quebra-cabeças são, geralmente, um dos estilos preferidos dos japas. Com um feitio muito parecido com o do antigo Block Out, Geon Cube traz poucas inovações nas peças que além de girarem em qualquer direção, podem ocupar mais de um nível (o que pode acabar estragando aquela sua estratégia de fazer três ou quatro filas de uma só vez). Existe o modo limite, infinito "vs. 2P" e o "vs. CPU". A opção contra o computador é a mais divertida delas: você disputa contra guerreiros que, cá entre nós, são verdadeiros cadrões pois apelam pra caramba!



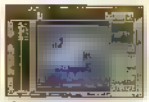
Contra um oponente a tela é dividida. Ganha quem empurrar o outro ou acabar as linhas antes.



Ao encarar um inimigo de vídeo game, pinta uma apresentação para você entrar no clima.



Os blocos numerados dão uma ótima idéia de profundidade. Tire proveito disso.



As peças tem tamanho e volumes diferentes. Azar o seu, que tem que se virar com isso.

Kapeta

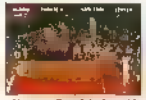
COLLEGE SLAM

Plataforma
ACCLAIM

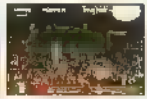
NBA JAM foi um sucesso estrondoso quando foi lançado para arcade e vídeo games. Os personagens faziam parte da liga profissional de basquete norte-americano e destruíam as tabelas. Pois é galera, a única coisa que muda agora é que eles pertencem à liga colegial e, ao invés de destruírem só as tabelas, acabam também com o aro. Pode-se "tirar" campeonatos, formar seu próprio time, dar enterradas, quebrar tabelas, empurrar o inimigo... tudo isso com uma porrada de poderes especiais que ficam espalhados pela quadra. Além é claro, de um narrador doidão - que barra feio um comentário ao ver as cestas "I love this game!"

Você pode mudar o nome e as características de seus jogadores. Isso é muito legal!

Seu personagem vai cheio de estilo para a enterrada. Olha só a "pressão" do garoto.



He's on fire. A bola está pegando fogo, é uma loucura. Seu jogador não gasta o "boost"



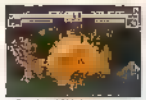
Vooh! Não tem pra ninguém contra o time do Agente X. Quem será o próximo da lista.

Agente X

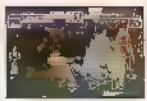
POWER INSTINCT 2

Plataforma
ATLUS

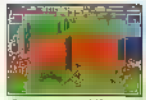
Power Instinct 2 é um jogo BEM característico dos "japonês". Muito parecido com a série Ranma 1/2 (tanto nos gráficos como nos sons estranhos), carrega um pedaço de cada game de luta oriental; o estilo de Ranma 1/2, os juízes que são a cara do Samurai Shodown e vários personagens no estilo Dark Legend. O ruim do jogo não é só a falta de originalidade, mas também sua lerdidão (quando um dos personagem se transforma pelo menos 5 segundos de luta são perdidos). Este é daqueles que, se você não tem nenhum outro jogo para pegar, vá jogar bola então.



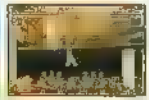
Queimou! Várias magias deixam o game até que razoável na hora de pancadaria



Quando o personagem está se transformando ele fica invensível, não encoste nele.



Personagens ridículos e juízes copiados do Samurai Shodown, falta de originalidade



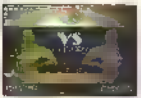
Pimba! Agora apanhe seu burro. Quem mandou pular na hora errada? Tem que sofrer mesmo.

Kapeta

RESSURRECTION - RISE 2

PlayStation

MIRAGE



Quando o game carrega uma luta pinta essa tela. A demora acaba enchendo o seu saco.

Um dos cheifões do game é esse grandão ai. Ele gira a espada e detona sua energia o tempo todo.

Mesmo os robôs maiores podem ser destruidos facilmente com voadoras seguidas de socos

Passe por baixo dos inimigos e pegue-os por trás. Isso não é covardia, é pura estratégia!

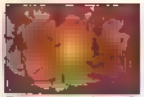
Quando o game teve sua primeira versão lançada para os "micros" foi um estouro de sucesso. Mas... sinceramente, essa tá difícil de engolir. Não está nem um pouco bonita, a qualidade de gravação do som está péssima... estragaram as musicas (que foram feitas por um ex-integrante do QUEEN, FHHFHJVDH) ... A unica vantagem aparente é que existem mais robôs à sua disposição. Diferente de outros jogos de luta, aqui você terá de passar por todos os inimigos... o que leva um tempão e só torna seu "saco" ai, ai, ai!

Agente X

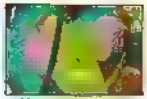
BRAIN DEAD 13

PlayStation

VIRGIN



Parece que o gabinho não foi com a cara do barão o qual, na cena, acha todo picotado.



Uáá! O marionete é fogo. Passe por ele primeiro desviando e, depois, dando-lhe uma "bicuda"

Esse o "Fritz". Persegue você toda hora. Mas, no final, você detona ele e desconta o sofrimento.

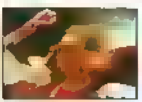
Ahhh. Acho que esse cara está com uma pequena dor de garganta. Alguém aí tem um "drope"?

O tempo dos jogos feitos como desenhos acabou... espere aí... eu quis dizer que se acabaram os mal feitos. Pois é galera agora os games que estão pintando são menos grandes" (há o de quadradinhos) e com uma animação de arrepiar. Esse game conta a história, muito bem sacada, de um técnico eletrônico que se mete em uma enrascada depois de uma de suas visitas. Durante o jogo todo você deverá fugir de Fritz e outros problemas. Além de acabar com a festa do Dr. Neurosis que quer dominar o mundo. Vai encarar?!?

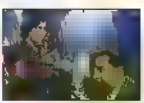
Agente X

PSYCHIC DETECTIVE

ELETRONIC ARTS

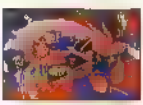


Hummm. Quanto sangue! Pois é, agora é você quem vai resolver os crimes do game.



Você é esse cabeludo com cara de "tapado" Sua vantagem é ter vários poderes psiquicos.

No jogo aparecem ícones das coisas que você pode ver e analizar numa cena que está rolando.



No final você tira uma partida bem estranha com cubos de imagens. Quem perder fica louco.

Você é Eric Fox, um rapaz com poderes psiquicos "hum!" que trabalha em uma casa de shows para descolar uma grana. Após uma apresentação, ele conhece Laina, uma boiraça rica e bonita que quer contrata-lo para descobrir sobre o suicídio de seu pai e as estranhas atitudes de sua irmã Monica. A idéia dos programadores era a de fazer um game interativo mas faltou emoção! Você não morre de jeito nenhum... e não importa a besteira que Eric faça, ele conseguirá sempre chegar ao chefe final. Max... que é o único que pode mata-lo.

SGT Trabuco

RESSURRECTION RISE 2

- Logo que caem no chão os robôs já estão vulneráveis a ataques... então é só cair metendo o pau nos oponentes (no bom sentido, é claro).
- Voadoras rápidas são uma ótima chance de pegar o inimigo de surpresa... use-as à vontade, seguidas de outros golpes.
- Quando você acaba com a energia do adversário ele fica balançando, esperando por seu "fatality"... o problema é que nem revistas importadas, nem a própria empresa forneceram os movimentos desses golpes.

BRAIN DEAD 13

- As sequências de movimentos não mudam. Portanto, o esquema é morrer várias vezes até gravar a ordem dos movimentos.
- Sempre que fizer o movimento certo ouvirá o "beep sound"... que em português claro, nada mais é do que o som de correto, que é agudo. Já quando errar o som será grave.
- Além do direcional você terá de optar em apertar o botão, geralmente usado para socar, chutar, empurrar e outras "cositas"!
- Ao enfrentar o lagartixão aperte o botão duas vezes... pondo-o em nocaute.
- Ao passar pela biblioteca direcione para baixo, para cima e pule... depois para a direita fugindo da sala.

PSYCHIC DETECTIVE

- O desafio do game é encarar Max. Os "collectors" feêm a mente do crápula. Com isso, terá mais chances de vencê-lo.
- Sempre que puder mexer, ouvir ou olhar algo... a pessoa ou objeto aparecerá como um "ícone" na tela.
- Para obter dicas e conhecer a mente das pessoas você pode ter a visão delas... ou até saber o que estão pensando na hora.

PO'ED

• Para mudar de arma, aperte duas vezes o botão C (se você tiver outra arma, claro!). Escolha a arma usando os botões L ou R... confirmando com o botão C.
• Matando aliens vermelhos, note que deixam "tecos" no chão. Passe sobre os restos dos caras para pegar energia.
• Para dar pulos maiores você deve usar "chinelos" (que ridículo)... selecione-os apertando o X. Com os chinelos você anda mais rápido.
• Alguns aliens são mais sensíveis que outros a um certo tipo de arma... é bom testar armas diferentes em cada inimigo para, mais na frente, poder encará-los.

NFL QUARTERBACK CLUB 96

• Na neve o campo fica ligeiramente escorregadio... o negócio é aproveitar ao máximo as jogadas com dribles de corpo.
• Pode-se jogar com até 12 amigos... divididos em 6 consoles interligados. Só que você vai precisar de muitos cabos e TVs.
• A chuva e o vento são fatores que podem prejudicar em lances como passes a longa distância. fique sempre de olho nisso.
• Lembre-se que você só tem 4 lances para avançar as 10 jardas do "First Down"... Se chegar na quarta e não quiser arriscar, é melhor dar um chutão pra frente (PUNT).

NAMCO MUSEUM 2

• Jogando Dragon Buster você notará que seu personagem tem uma série de movimentos com dois toquinhos no direcional você corre; o pulo duplo pode ser acionado com outro toque no controle quando estiver no alto.
• Ao jogar Xevious perceba que há uma mira da sua nave.. ela serve para focalizar os inimigos que estão em terra ou mar (no chão). Já o outro tiro pega em todo mundo que está por cima.
• Em Mappy use as portas para se defender dos gatos, ao abri-las você pode empurra-los.

PO'ED
(3DO)

GRÁFICO 6.5
MÚSICA 5.0
CRIATIVO 7.0
DIVERSÃO 4.5
VIOLÊNCIA 6.0
Nas dimensões FASES

O que você acha de combater aliens (parecidos com genitália humana) usando equipamentos futuristicos como a frigideira da sua mãe "revólver" qui dá choques chinelão de dedo, cutelo de açougueiro e outras bugigangas ridículas. E o pior é que tudo isso acontece no bom e velho estilo Doom. Pois é galera, esse é PO'ed... estranho pra caramba. Gráficos e sons simples não destacam o game. As fases tem uma série de corredores, vários níveis de altura, escadas, fogos, portas com travas eletrônicas e inimigos bem estranhos. Você tem que curtir o game "maquetas" sem esperar grande coisa!

Sansão

A panela da "mamãe bitar ovo" de uma bela porrada no crânio dessas adversários bunda mole.

Sai da frente, ôh pentelho! Há vários inimigos bem estranhos nesse jogo.

Ihh, Trava eletrônica! Deixe de frescura e dá uma porrada para que ela abra de uma vez

Muita carne esbanguentada no chão. Alguém aí falou de churrasco de ET.

NFL QUARTERBACK CLUB 96
ACCLAIM

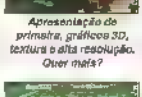
GRÁFICO 8.0
MÚSICA 7.0
REALISMO 7.5
DIVERSÃO 7.5
VIOLÊNCIA 7.5
Indefinido FASES

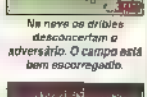
Sem duvida nenhuma, um dos melhores games de Futebol Americano já lançados para os sistemas de 32-BIT e "pau-a-pau" contra Gamedayl. O game é caprichado, os gráficos cheios de câmeras ZOOMs e efeitos, os sons que arrebentam também: a dificuldade e variação de jogadas a serem escolhidas demais! A apresentação é ótima: cheia de 3D e computação gráfica de primeira. além e claro dos intervalos, nos quais você curte "pela TV" os melhores lances da história desse esporte feraaaço. Um grande "touchdown" e sua partida vai deslanchar. esse merece um "extra point"

Agente X

Apresentação de primeira, gráficos 3D, textura e alta resolução. Quer mais?

Na neve os dribles desconcertam o adversário. O campo está bem escorregadio.


Há várias visões no jogo. De perto você tem emoção, mas não vê o campo direito.

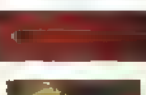

No "extra point" a bola tem que passar pelo "Y". Para interceptá-la mande todo mundo na bola.

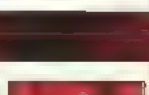
NAMCO MUSEUM 2
PlayStation
NAMCO

GRÁFICO 2.0
MÚSICA 2.0
DESAFIO 7.0
DIVERSÃO 7.0
VIOLÊNCIA 0.0
Indefinido FASES

Que tal curtir velhos clássicos? Pois é galera, a Namco põe a mão na massa e trouxe para seu PlayStation a segunda versão de sua série "museum". Na hora em que você põr a mão nesse CD estará levando nada mais, nada menos que 6 jogos de uma só vez. Os games são: Mappy, Xevious, Cutie Q, Dragon Buster, Grobda e Gapilus. Você pode escolher ir direto aos jogos, como também dar uma volta pelo museu e dar uma sacada em histórias, explicações curiosidades e outras coisas sobre os jogos. 6 contra 1 parece covardia... he he

Agente X


A apresentação mostra velhos personagens da Namco jogando video game. Um barato!


Oi! Tem até uma recepcionista. Uma pena que as curvas delas não sejam lá essas coisas.

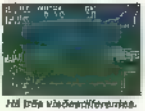
O museu é todo feito em 3D. Cada uma das salas do tem um estilo bem característico.

Esse é o "Mappy", game antigo dos arcades e também Nintendinho. Traz uma boa diversão.

WAGON DEAD HEAT

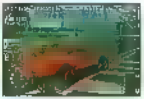
VICTOR

Na disputa contra outro jogador a tela é dividida. Com tudo pequenino seu carro parece correr mais.



Há três viadecentiformes. Os fenas preferem a interna. Mas, aprendendo a de longe é melhor.

Essa é uma das minas "gasolina" que estão a fim de dar uma volta em seu carro. Fazer o quê?



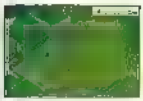
Nas curvas fechadas não pare de acelerar e, na última hora, freie para entrar derrapando.

VR JMM São três carros potentes vindos direto do Japão. Todos a sua disposição para encarar as pistas. Muitas curvas, sobe-desce, derrapagens e caranguejos esperam pelos duelos. Seu objetivo é o de conquistar as 11 lapas do game, para isso terá de escolher uma por vez e impressioná-la usando seu carro (o perfume delas parece ser "Essência de Gasolina") e suas habilidades no volante. Se tudo der certo pode até ganhar uns beijinhos (smack)... mas, se não der, a mina cai fora (interesseira). Um bom jogo de carro pra você curtir os importados. Só faltou uma sequência maior de fases.

Agente X

Que bom seria se os gráficos fossem assim no jogo. Isso é só a apresentação.

Vish. Os gráficos são super simples e bem pequeninos. Um ponto fraco no game.



Cidade e fluxo visível crescem juntos. Projete antes de executar algo e não terá dor de cabeça.

Verifique sempre a frota de ônibus, trens, etc. Afinal, é melhor prevenir do que remediar.

A-TRAIN

MAXIS

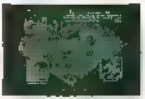
Cansado de cidades? É o seu fim cara esse game é da mesma empresa de Sim City. Trás toda a instalação desenvolvimento e estrutura dos transportes viários que uma cidade pode ter (ônibus, metrô, trem, etc). Seria uma ótima chance para que o prefeito de São Paulo (o senhor Paulo Maluf) visse como tudo funciona e realmente resolver o problema dos congestionamentos. Você pode construir túneis, viadutos rodovias, ferrovias e mais uma parafernalha de estruturas. Sua cidade cresce na medida do trânsito caso goste, é uma ótima opção para esquentar a telinha.

Agente X

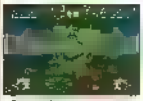
KRAZY IVAN

PSYCNOSIS

Caramba! Olha só o tamanho da fera. Os russos fizeram uma máquina de primeira.



Antes de pancadaria dê uma boa olhada no mapa e veja a posição dos inimigos e objetivos.



E se achar que o nosso robô era grande. S alfaz no "trambolho" que é esse chefão.

Destrua o "reator" pegue os reféns e destrua os chefões para cumprir sua primeira missão.

Jogo cheio de robôs e cenários em 3D, segue bem o jeitão do mais que clássico Mechwarrior. Você faz parte de um projeto super avançado do governo russo que para a imprensa ainda está em fase de desenvolvimento. Só que o governo e você sabem que isso não é verdade. Com uma ap esen ação de imagens digitalizadas e computação gráfica você fica impressionado e nem percebe o que é real e o que é criação. Os combates não ficam limitados só ao chão... muitos inimigos vem do ar. Há uma série de robôs gigantes e outras feras "high tech" a serem enfrentadas. Imperdível!

Agente X

WAGON DEAD HEAT

- Os carros dos japas são "bons-pra-caramba". Para fazer a curva sem perder muito tempo o negócio é frear só na última hora e virar... não deixando de acelerar e acertando o carro na entrada da reta.
- Tem carro rápido, potente e de maior estabilidade... Veja qual é o que melhor se adapta ao seu estilo e mande poeira nos olhos dos japas (será que a poeira entra?)
- Se você tiver problemas com alguma curva, experimente faze-la por fora (de forma mais aberta)... essa pode ser a solução do problema.

A-TRAIN

- O relevo conta muito na construção... verifique todo o trajeto a ser seguido no trajeto da via, antes de construí-la.
- De acordo com o comércio, fluxo de pessoas, rodovias e outras "frescuras", que toda cidade tem, você deve ver qual será o melhor meio de transporte para a região.
- Conforme os anos vão passando surgem novos meios de transporte...
- Nem sempre aumentar a frota de um meio de transporte é a solução para o problema. As vezes é melhor trocar o meio utilizado.

KRAZY IVAN

- Uma das providências que devem ser tomadas é o costume no uso do "pescoço" do robô. Olhando sempre pra cima e pra baixo.
- Depois de destruídos, alguns inimigos soltam reféns, salve-os.
- Chefões aparecem no mapa com cor azul... eles são duros de roer. Use tiros especiais para destrui-los rapidamente ou, se preferir atire de longe (tiros normais) e fuja.
- Não fique parado esperando que os inimigos o debulhem, vá direto para o local da missão e cumpra seu objetivo.

FOES OF ALI

- Faça comigo mestre Ali, não pare de soltar jabs e girar em torno do inimigo. Se o imbecil colar em você o negócio é agarrá-lo, fazendo um "clinch"
- Jabs são bons a longa distância... e são fraquinhos, cruzados e diretos devem ser aplicados a média distância... são golpes fortes e o gancho, o mais forte de todos deve ser aplicado a uma distância bem curta.
- Socos na pança do adversário deixão ele mais mole... só que os socos bem na cara vão deformando o rosto dele e você pode ganhar por nocaute técnico.

KING'S FIELD

- Para enfrentar qualquer tipo de inimigo no braço... na espada, o negócio é se aproximar dando um golpe e, logo em seguida se afastar... repetindo o procedimento até o condenado morrer
- Procure sempre por armas, armaduras, itens e outros badulhes dentro dos barris.
- Aprenda a usar o controle... em algumas partes será necessário o uso dos botões superiores a fim de localizar inimigos acima ou abaixo de sua visão normal.

BREATH OF FIRE II

- Guarde seu dinheiro no banco. Ele não rende juros, mas é seguro. Quando seu grupo perde uma luta, os vencedores pegam parte de sua grana.
- Não se acha o bom Jse a velha estratégia de lutar e descansar pra ganhar vários níveis e muita grana. Depois, se estiver poderoso, siga em frente.
- Explore todas as habilidades dos personagens no mapa (use o botão Y com o personagem a frente do grupo). Existem lugares onde você não conseguirá explorar sem usar essas habilidades.
- O poder de Nina é o melhor para se locomover no mapa.
- A passagens do jogo onde você precisará de ajuda de pessoas e bichos de fora de seu grupo.

FOES OF ALI

EM SPORTS

Quem não conhece Muhamad Ali (Cassius Clay), um dos maiores lutadores de todos os tempos? É esse game é uma nostalgica viagem de volta as décadas de 50, 60, e 70... quando boxe era sinônimo de Joe Frazier, Jimmy Ellis, George Foreman, etc... (vocês devem estar dizendo quem são esses caras?) O game é animal, com muito sangue jorrado, estratégia (sim, boxe é estratégia) e grandes nomes do boxe. So faltou uma resposta melhor aos comandos. Tudo é feito em 3D com aplicação de texturas, mas nem pense que é feio (quadradão)... tudo é muito bem feito

SGT Trabuco

No modo "career" você vai formando o "status" de seu personagem com lutas, vitórias, etc.

Quando o cara chega muito perto e você está com medo de levar um gancho, faça o "clinch"

Existem várias visões, entre elas, do juiz, oponente, de baixo, de cima, do canto, etc.

Pelo jeito nosso oponente gostou do tabelo. Olha só como ele beija bem e toda cheia de sangue.

KING'S FIELD

PlayStation

FS SOFTWARE

Esse RPG chamou a atenção de muita gente no Japão. Seus cenários e inimigos são feitos com gráficos poligonais e o esquema de combate é simples e rápido. Já o pessoal já está indo para a terceira versão... mas só agora nos States chega a primeira. Os "dungeons" não são lá tão caprichados e lembram pela arquitetura construções feitas por anões. Armadilhas, flechas, escorpiões, plantas carnívoras e muitos outros pengos o aguardam em mais esse RPG. O clima é meio sombrio... o que dá um toque de suspense ao jogo. A quase ausência de sons e efeitos causa certa monotonia no game

Agente X

Sempre que pintar pela sua frente barris, tonéis ou mesmo corpos pelo chão... procure por itens.

Olha aí, bem que eu falei! Deixe de frescura e meta a mão no cadáver. Pode ser a "sua" salvação.

Arram. Pinta ele pedro no gene, um barato. Chegue perto e pegue umas informações

Esqueça essa onda de ecologia, aqui o negócio é meter o pau na árvore amaldiçoada, doa!

BREATH OF FIRE II

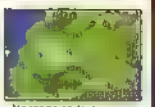
Super Nintendo

CAPCOM

Quem gostou de Breath va gostar do o jogo continua com o mesmo jeitão. Só ficou mais bonito, com novo visual nas magias, personagens e cenários de batalha. As músicas estão mais bem arranjadas e os efeitos detonam. Mas nem tudo são flores (coisa de Bambi) a dificuldade diminuiu e já não há tantos segredos a serem desvendados como na primeira versão. Permanecem oito personagens animalados, cada um com poderes mais que brutais. Dos antigos personagens, só sobrou Nina a mulher-pássaro. Não perca tempo e vá já reservar na sua locadora.

SGT Trabuco

Argh. Que inimigo nojento. Parece ter saído de dentro de barriga de um porco gordo.



No mapa cada personagem tem um movimento especial. Só liderando o grupo ele pode usar isso.

Há no game desde magias fraquinhas até aquelas que deixam o inimigo de queixo caído.

No game você pode curtir muito bem o visual das magias. Algumas são realmente muito loucas.

CYBERIA

INTERPLAY

Você já entra no game arrasando. Sente só o poder e o tamanho de sua lanterna.

Da cabine você recebe todas as ordens dadas por seu superior. Só que parece não gostar muito.

No caça seu objetivo é o de destruir os inimigos e, quando necessário, proteger os aliados

Isso acontece com quem é pego pelo vírus. Para não "seguir o exemplo" procure antes o antídoto.

No século 21 os russos criaram um tal de complexo Cyberia. O projeto tinha como finalidade desenvolver novos vírus para serem usados como armas biológicas. Agora você terá que cortar o barato desses babacas e acabar com toda essa safadeza. Tudo isso só com uma arminha laser, óculos (do J. Cage) e sua cuca (fundida na prova de matemática). A galera arrebenta: gráficos lindos, som empolgante, uma relada de quebra-cabeças e armadilhas para ferrar você. Minha querida fica nas fases com o avião, você não o piloto, é só um artilheiro, do fantástico e feradão do TF-22. Para grandes feras!

SGT Trabuco

GRÁFICO 8,5
MÚSICA 8,0
DIFICULDADE 7,5
DIVERSÃO 7,0
VIOLÊNCIA 8,0
FASES 24

DARIUS GAIDEN

TAITO

O chefe da primeira fase é esse "peixinho". Seu ponto fraco é a boca, desvia ela brilhar.

Você acha naves que podem ser dominadas. Separe-a da bolinha e encosta nela, só!

Sua bomba é poderosa. Chupa os inimigos menores e arregaça os chefões pentelhos.

O baleião aí é o chefe final do game. Destrua seus canhões e solte muitos poderes para destruí-lo.

Jogo de naves bastante conhecido por trazer inimigos e cenários de cima tecno-aquático. Darius (além de um nome lindo) é um game razoável. Os gráficos desta versão estão acima da média anterior, até que caprichados. A dificuldade já diminuiu bastante nada de ter que chorar e esperrear para conseguir terminar o game. No final das fases você escolhe qual será seu trajeto. Agora, o que impressiona mesmo nesse jogo é a qualidade do som - que, além de cristalino, traz músicas eruditas, dando todo um clima épico à sua conquista espacial. A Taito arrebentou. Ótimo game!

Agente X

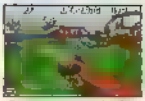
GRÁFICO 7,0
MÚSICA 8,5
DIFICULDADE 8,0
DIVERSÃO 8,0
VIOLÊNCIA 7,0
FASES 26

DIRT TRAX FX

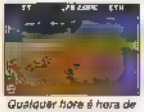
Super Nintendo

ACCLAIM

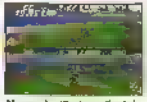
Fases bem rápidas e cheias de "colombos" podem te deixar tontinho no meio da corrida.



Sempre que sair da pista tente voltar o mais rápido possível para não perder tantas colocações



Qualquer hora é hora de corrida. Acelere muito e deixe os outros comendo sua lama suja. Ha, ha, ha!



No modo "2 player" a tela se divide. Podem também jogar até 8 pessoas, só que 2 de cada vez

Os caras tiveram uma idéia muito legal para este game: um corrida animal de motocross cheia de saltos curvas, lama, poças e tudo com a tecnologia do "fenadaço" chip FX2. Quando eu vi, achei que era dos meus, aqueles P.J.T.A. Rock n' Roll, muita velocidade, motores fenados berrando no seu ouvido e outros efeitos especiais... só que eu me enganei e fiquei muito desapontado! Os gráficos são deformados, a música e os efeitos sonoros lembram jogos cocôs (daqueles cartuchos de "mais-mega" com 120 jogos "lindos"). Cara, não vale a pena arriscar: é mesmo um game com o pé na lama.

Sansão

GRÁFICO 4,5
MÚSICA 4,0
DIFICULDADE 3,0
DIVERSÃO 3,0
VIOLÊNCIA 1,0
FASES 22

CYBERIA

- Antes de subir no caça, dê uma olhada na fuselagem: tem uma BOMBA. desarme-a (puxe a alavanca da esquerda e NÃO MEXA na da direita, as restantes devem ser deixadas pra cima).
- No túnel: não atire nos caminhões (em azul na mira) ou senão você vira filé... FRITO!
- No complexo Cyberia o problema fica com as portas, cheias de códigos e armadilhas. Use o óculos para descobrir as senhas.
- 1ª porta: deixe os quatro primeiros pinos para cima e também o último. , os outros pra baixo e pronto (esquerda pra direita).
- 2ª porta: digite 2, 2, 5, 5, 6, 6, 7 7 7 7, 7 1, 1, 1 1, 1 1, 1 e "ENTER"
- terminal: digite EINSTEN e peça o código para fechar a porta com o "cara da granada"

DARIUS GAIDEN

- Procure por itens nas paredes e chão das fases. Há itens escondidos que só aparecem quando você atira no local certo.
- Na hora do aperto é sempre bom soltar a "bomboma" - todos os inimigos vão "pro saco". Nos mestres tira bastante energia.
- Se você estiver prestes a morrer ou, principalmente, na última vida da partida solte o poder especial por qualquer bestera.
- Na hora de escolher o caminho, prefira fases no espaço. Por não terem teto e chão elas dão maior campo para uma possível fuga de ataques inimigos.

DIRT TRAX FX

- Deixe o direcional para baixo ao passar pelas rampas - seu pulo fica maior.
- Faça as curvas pelo lado de dentro da pista usando os botões L e R para ajudar.
- Comece pela categoria de 50cc para pegar as manhas. Já que ela é a mais lenta e fácil. Depois vá seguindo para as 125cc e depois a pentelha das 250cc... UGH!

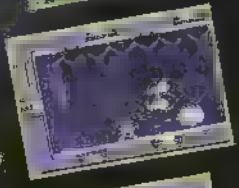
MEGA MAN X3

CHIP, CHIP L MAIS CHIP

Agora, além dos "upgrades" (hummm, ficou bonito né?) dos chips básicos: armaduras, capacetes etc... pintou também um tal de "chip auxiliar". Pois é, esse tal aí, dá uma série de poderes novos ao nosso herói. O chip funciona como um nível superior ao do acessório normal... só que tem um detalhe: normalmente você poderia usar apenas um chip... e teria de escolher um só acessório (no total são 4) para ser instalado com o chip. Mas, como você já sabe... além de sermos brasileiros; nós somos muito bons (só não somos modestos!). Descolamos um jeitinho de instalar o "chip dourado" que traz todos os poderes novos para todos os acessórios ao mesmo tempo. YESSS!

Mais um game da série tem X combatendo um vírus de computador chamado Sigma

A Encrenca



Depois da última aventura pintou um tal de doutor Doppler. O véinho até que era bonzinho, sabia da importância dos "mavericks" (robôs avançados); cuidou deles, consertou uma porrada de parafusos e fundou uma cidade só de robôs.
Tudo estava "na mora!"... até que o Dr. Doppler (que também é um robô) foi infectado por um estranho vírus de computador chamado "Sigma" (alguém já ouviu esse nome?). Pois é galera, Sigma voltou para terror dos Mavericks (que tiveram sua cidade atacada e dominada) e nossa alegria (afinal, enquanto não tem inimigo não tem aventura).
É rapaziada, vem muito "trampo" pela frente. Mas também tem muita ajuda... O robô Zero agora pode ser controlado... usando inclusive um "espadão" que faz inveja a muito "Guerreiro Jedi" que tem por aí... há também quatro grandes robô-armaduras para serem usadas: Frog (aquática com torpedos), Hawk (aérea com mísseis), Kangooro (com pulos gigantes) e Chimera (com socos do Mike Tyson)... e uma arma secreta... VOCÊ!!!

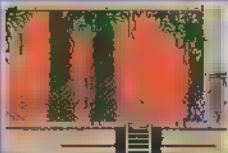
Neon Tiger

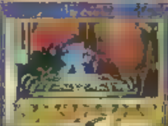
[illegible] ... para pegar o "X-Buster".

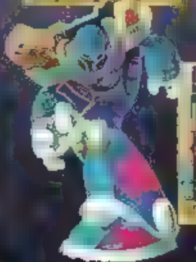
Para pegar o coração [illegible] pela parede em cima [illegible]

[illegible]

Esse bichão [illegible] uma espécie de centopéia. Para exterminar com ela, fique sempre do lado oposto ao que ela aparece (ou o mais longe possível), carregando o "X-Buster". Atire somente em sua cabeça e desvie usando o "dash" por baixo de seus tiros. Essa coisa estranha é uma "anta belizada", não dando assim muito trabal-







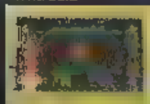
-ho para ser destruída.

Chefe

Fique parado atirando e esteja atento... esse cara tem três tipos de ataque: o primeiro é uma rajada de cinco tiros. Apenas pule o terceiro. Caso o sacana grude na parede... aí o negócio é sair debaixo e gruder na outra parede.

O segundo ataque é uma espécie de garrada, só usada no caso de uma aproximação maior do inimigo. Fuja com o "dash".

O terceiro só acontece quando o panaca já está meio "raquítico". Apenas não deixe ele se aproximar e fuja grudando na parede. Quando ele parar de piscar meta bala.

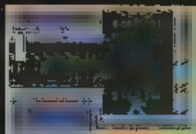


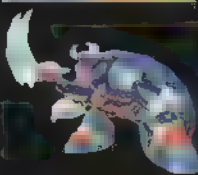
Gravity Beetle

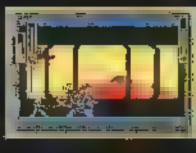
• Gravity Beetle

Na primeira parte fechada (do tipo que não é ao ar livre... dããã!). Suba as plataformas e, lá no alto, vá para a esquerda. Este coração só pode ser pego depois que você vencer o Blast Hornet... só então volte para pegá-lo.

Logo após a sala privativa de Bit e Byte suba a escada... você vai ver um "poste" com uma pequena plataforma. Para subir grude na parede ao lado e pule usando o "dash" até alcançar a lateral da plataforma (só que isso é muito difícil!). Outra maneira de pegar a armadura "F" (Frog) é usando o chip da bota para alcançar a plataforma.







Suba pelo elevador, após passar pela porta suba na parede da esquerda e pegue um robô (menos o submarino), seguindo depois até encontrar uma parede formada por blocos... quebre-a e você encontrará o chip da arma.

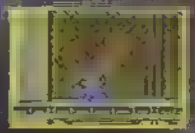
Chefe

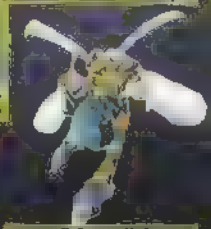
Use a arma "Ray Splasher". Quando ela acertá-lo ele dará um pulinho... use-a novamente e ele dará outro pulinho de "Bambi" (que viado!). Fique massacrando o marica e, quando ele chegar próximo a você, pule por cima dele e vá até o outro canto da tela... repita a operação até ele cair.

Blast Hornet

primeiras caixas. Ao destrui-las o chão que brará. Caia e vá para a esquerda. Quebre a parede rachada usando a arma "Tornado Fang". Destrua a outra caixa e caia no buraco. Aí é só destruir o robô sobre a armadura "N" (a principal armadura, com o nome de Chimera).

Antes da sala da luta correra Bit, suba na parede e pegue mais um





Blizzard Buffalo

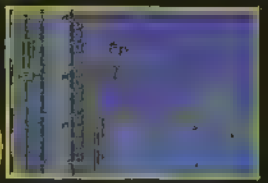
• Após a primeira escada... pegue o robô e em seguida quebre os blocos de gelo para achar um outro coração. Só não dá para usar as armaduras "H" ou "E" na hora de quebrar o gelo.

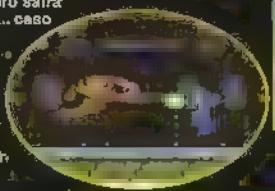
• Depois da sala do Bit e Byte procure por uma escada. Ao chegar lá desça pelo buraco abaixo dela e entre no "teletransportador" para enfrentar "Vile", lembra dele (Mega Man X 1). Se quiser, você pode deixar isso pra depois... quando estiver mais forte!

• O tanque de energia (letra "E") só pode ser pego usando o chip da bota. Ambos estão acima da entrada para o chefe da fase.

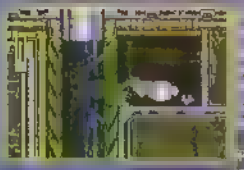
• Chefe

Use o "Parasitic Bomb" e suba na parede, ele virá correndo feito um louco. Pule por cima dele, vá até o outro canto da tela e repita a operação. Se você estiver com o "X-Buster" o tiro sairá teleguiado... caso não esteja, espere até que ele bata na parede ou atire quando o panaca vier correndo.





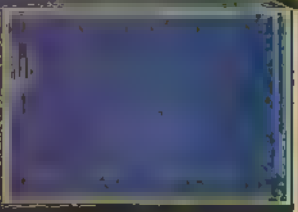
Toxic Seahorse



Pegue o robô-submarino depois da primeira cabine e desça. Destrua as turbinas e suba na parede acima delas... lá você encontrará o chip da bota. Do outro lado existe uma letra "K" (Kangooro), que dá acesso à outra robô-armadura

precisa primeiro acabar com os mísseis disparados por ele e depois... andar bala... mantendo sempre uma distância segura.

Chefe - Toxic Seahorse
Dê o tiro usando a arma Frost Shield, o burro do inimigo pulará em cima de você nessa hora, passe correndo por baixo dele e a anta cairá em cima do seu tiro. Vire e atire de



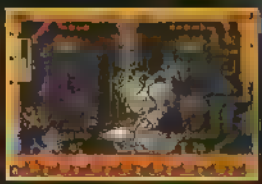
Tunnel Rhino

teto) da mesma forma que derrubou a primeira (usando a arma Triad Thunder carregada)... Passe os espinhos e suba para pegar o chip da cabeça.

Subchefe
Para acabar com o tanque-brocha... oops, quer dizer, o "tanque-broca" é só carregar o "X-Buster" e atirar, depois disso o cara vem pra cima de você e bate na parede... suba no alto da parede para

fugir. Se você subir na parede sem antes dar o tiro, o tanque grudará no teto e dará um porradão na parede.

Chefe - Tunnel Rhino
Suba na parede e - quando o rinoceronte trouxa esbarrar nela - pule por cima, vire e atire usando a Acid Burst. Corra então até a outra parede e repita a operação. Se ele soltar brocas e correr à frente delas, pule com o "dash"... passando por cima do perigo.



+Tunnel Rhino
Após entrar na caverna você verá uma bifurcação, pegue a entrada da direita para achar um coração. Para derrubar a pedra, que impede o caminho, use o Triad Thunder carregado. A pedra cairá e você poderá pegar o coração.

Após o sétimo "tubo de descarga de areia" suba na parede da direita e procure por um tanque de energia.

Derrube a segunda pedra (pendurada no

Volt Catfish

Desça o primeiro elevador caso queira enfrentar Vile... se já não tiver o feito, claro!

No terceiro elevador: Suba até a primeira entrada da direita e pegue o coração. Só tome cuidado com os espinhos grudados no teto.

No quarto elevador: Suba até o fim e vá para a esquerda, pise no bloco com a seta e use a arma Gravity Well carregada. Com isso o bloco vai subir e você encontrará chip da

Após a [illegible] Byte (ou a [illegible]), o [illegible] mudará muito. [illegible] de desce[illegible] entre a [illegible] pegue qualquer [illegible] a... depois desça. O chão começará a quebrar... então vá para sua esquerda e pegue o "E".

Subchefe

Chefe - Volt Catfish

Use o Tornado Fang, após acertá-lo o cara dará um pulo. Atire de novo e ele dará outro pulo. Passe por baixo desse segundo pulo e vá para o outro canto. Quando ele ficar fraco começará a pular e carregará um poder, formando um escudo de

[illegible] o escudo [illegible]

Crush Crawfish

- Crush Crawfish

Você começa sobre um guindaste, um pouco depois do segundo há uma pedra diferente no chão, carregue então o Triad Thunder e solte..., o chão irá quebrar. Então pule dentro do buraco para pegar o "H" (Hawk).

Na parte onde o robozão vermelho quebra o chão caia pelo canto direito, bem em cima do toco (no bom sentido, é claro! He, he, he!) que restou da terceira plataforma (de cima para baixo). No ponto mais próximo ao chão procure e destrua a parede levemente "rachada". Para isso, use a armadura (menos a "F"). Já tem um coração esperando por você.

Logo após o coração (ainda com o robô) caia no primeiro buraco e vá para a esquerda. Quebre a parede e pegue o chip "auxiliar" da armadura.

Já dentro do submarino, no canto superior direito da tela, há duas vidas... para pegá-las use o Tornado Fang para destruir a parede.

Subchefe

Chefe

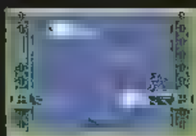
Aproxime-se com o "Triad Thunder" e mande bala,... caia fora e desvie de seus ataques... repita a operação. Quando ele te segurar atire com o "Triad Thunder" e ele soltará você. Não deixe que os raios paralizantes o atinjam, senão você vira um alvo fácil.

- Chefes Especiais

Bit

Byte

Vile



Byte X3 Bit X3 Robôs X3

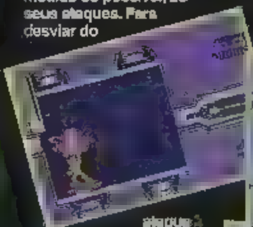
[illegible]

Depois da sala [illegible] pegue uma armadura-robô (para não perder energia) e siga até o primeiro buraco, onde caem as bolas com espinhos... desça pelo

buraco se pendurando na parede da esquerda e... TCHAM! Lá está o "chip dourado", nele estão reunidos todos os outros chips. Mas lembre-se de que, para pegá-lo, você deverá estar com a energia cheia e sem nenhum outro chip auxiliar instalado.

Chefe

Bit e Byte voltaram e se transformaram em um só robô. Use o Ray Splasher e desvie, na medida do possível, de seus ataques. Para desviar do

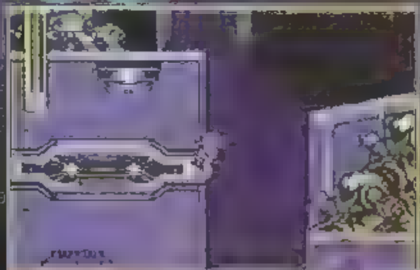


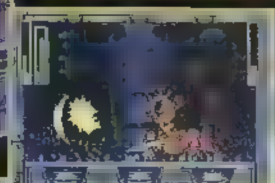
ataque da mão (XXXX), já o segundo ataque é o da espada, para fugir você deverá dar um "dash" para passar por baixo.

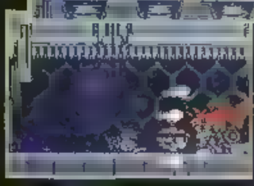
Chefe

Para destruir a armadura de Vile use a

[illegible] Depois ele virá lutar sem a armadura. Agora ele pode atacar após flutuar um tempo no ar e dar umas rajadas de tiros em você. Suba na parede para desviar de seus tiros e use a arma Spinning Blade. Ele também poderá vir correndo com um rastro de fogo por trás, nessa hora você deverá ir de encontro a ele e, usando o "dash", passar por baixo dele, pulando em seguida para não ser pego pelo rastro de fogo.

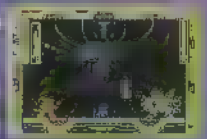


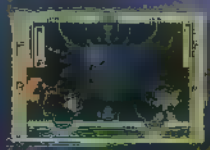


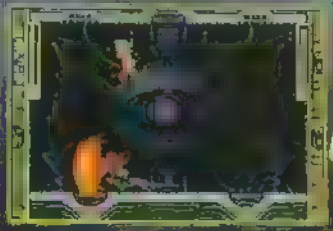


Doppler X

Dr. Doppler
O negócio é esperar e ficar no canto. NUNCA atire enquanto o cara estiver com o escudo protetor, senão ele enche sua própria energia. Atire somente quando ele atacar e de preferência usando as armas Acid Burst ou X-Buster. O "velhinho robô" tem dois ataques: no primeiro ele dará três tiros. Fácels de desviar

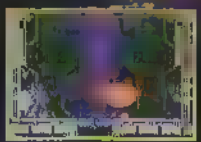


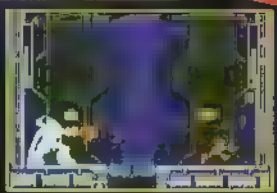


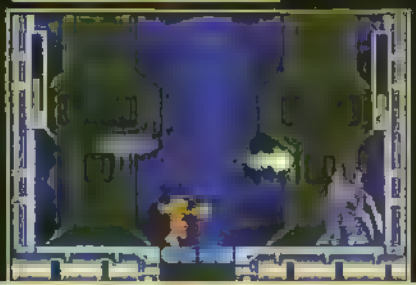


Sigma X

Sigma
É, o canalha tá vivo (mas não por muito tempo). Sigma começa atacando com seus tiros (em baixo, em cima e no meio... nesse ordem), pule o primeiro, pare no segundo e use o "dash" no terceiro. A sequência se repete. Após duas rajadas, ele pulará. Espere no seu canto, quando ele estiver atirando passe por baixo e atire pelas costas (não pense que aqui isso é covardia)... ele repetirá a sequência. Mas fique ligado, o negócio é ficar nos cantos e tomar cuidado... pois, quando a energia dele estiver na metade, ele dará uma de Capitão América e começará a jogar seu escudo. Logo depois do arremesso do escudo ele dará a velha sequência de rajadas de antes, faça o mesmo procedimento e tudo bem. Suba na parede para evitar os ataques com o escudo. As melhores armas a serem usadas contra o careca são a Frost Shield (que é muito lenta, portanto desaconselhável) e a X-Buster.

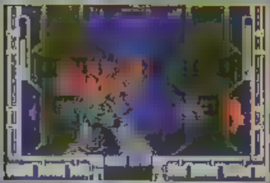
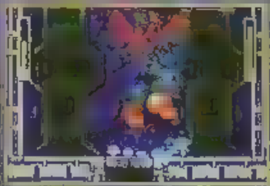
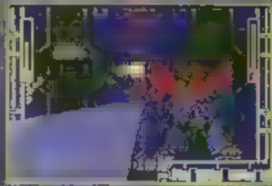




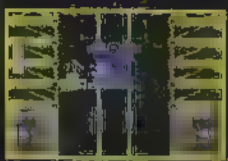


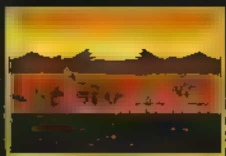
Kaiser Sigma
Putz, que apelão! O careca voltou de roupa nova e agora está gigantesco. Ao enfrenta-lo, espere o panaca voar e passe por baixo com um "dash", suba na parede e atire na cabeça (tome cuidado com os mísseis teleguiados). Quando ele estiver de frente, espere até que ele aponte o canhão para você e, só então, suba na parede. O raio que ele solta fica tirando energia de você enquanto o robozinho estiver "por dentro". Sempre que subir na parede fique atento com as minas que o imbecil fica soltando. E, fique esperto, atire só na "cabeça pelada" do canalha! Que o poder do raio esteja com você!

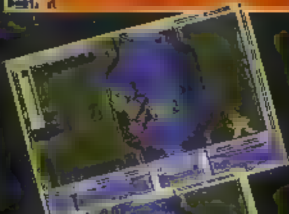
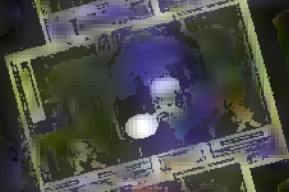
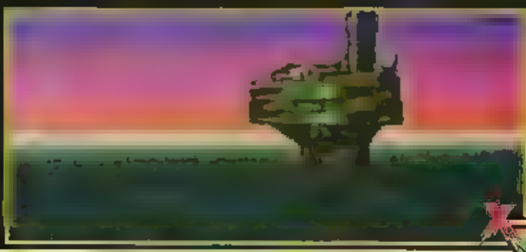
Kaiser Sigma

[illegible] que apenas [illegible] voltou de roupa nova [illegible] agora está gigantesco. [illegible] derrotá-lo, espere o [illegible] voar e passe [illegible] com um [illegible] na parede e atire [na] cabeça (tome cuidado com os mísseis telegu[ia]dos). Quando ele estiver de frente, espere até que ele aponte o canhão para você e, só então, suba na parede. O halo que ele solta fica tirando energia de você enquanto o robozinho estiver "por dentro". Sempre que subir na parede, fique atento com as minas que o imbecil fica soltando. E fica esperto: atire só na "cabeça pelada" do canalha! Que o poder do nabo esteja com você!





BATTLE ARENA TOH SHIN DEN 2

Toh Shin Den já é um jogo conhecido pela maioria dos jogadores devido ao grande sucesso da sua primeira versão para Play Station e à versão para Saturn. Assim como em todo jogo, alguns personagens foram acrescentados para esquentar a batalha: agora já são 15 lutadores (contando com os dois chefões e dois personagens escondidos). A novidade é a opção de escolha semelhante à de Street Fighter Zero em ponto de interrogação onde os personagens mudam rapidamente, sendo que você pode (às vezes sem querer) escolher algum chefão. A apresentação do jogo também é superinovante, grande partes do jogo com [illegible]

Modos de Luta

Existem vários modos de luta em Toh Shin Den. São eles: 1P Game, o lutador encontrará pela frente oito lutadores, sendo que os dois últimos são Uranus e Master; Full Game, aqui a disputa dá no mesmo que no 1P game, mas você deverá lutar contra 12 lutadores para conquistar a vitória; Vs. Human, a parte mais divertida do jogo onde você e um amigo seu (ou inimigo) se confrontam em uma disputa mortal; Vs. Computer, no mesmo estilo do Vs. Human, você escolhe seu personagem e o do computador.

Assim como em todo jogo de luta, os chefões desse jogo são estupidamente difíceis (a não ser que você descubra aquela manhinha que acaba com a vida no infeliz). Os apelões não param de lançar magias gigantescas que deixam sua energia lá no toco. Para poder jogar com Uranus ou Master, basta terminar o jogo na dificuldade 4 ou maior com qualquer personagem. Uranus e Master aparecerão somente no ponto de interrogação, mas, para [illegible] mais fácil de escolhê-los, segure o botão Select e os personagens aparecerão pausadamente na tela. Para jogar com os dois personagens secretos (Vermillion e Sho), você terá de escolher Master e terminar o jogo na dificuldade 5 ou maior. Eles aparecerão também no visor da interrogação. Com a segunda dica acionada, em vez de encontrar Uranus e Master no final, você encontrará Sho e Vermillion.

OS CHEFÕES

Os Personagens

Rifi Shinjo

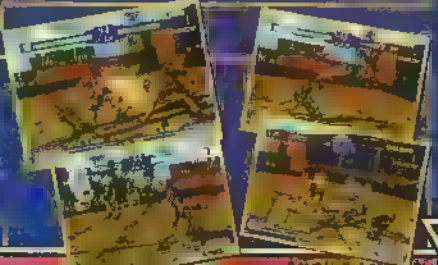
O astro das outras versões de Toh Shin Den está agora com um pouco mais de velocidade. Ganhou um golpe especial diferente e perdeu seu anterior. Seus especiais são bem o estilo Ryu de luta (até a fitinha na cabeça faz a gente se lembrar). É um personagem bastante equilibrado com força e velocidade razoáveis.

Sofia

A gata aí está fazendo maior sucesso! Agora, além de estar no jogo, aparece na apresentação digitalizada. Seu especial não recebeu muitas mudanças (somente no alcance). Mesmo sendo mulher, deixa muito guerreiro no chinelo devido à sua grande força. Para começar, sua velocidade não é grande.

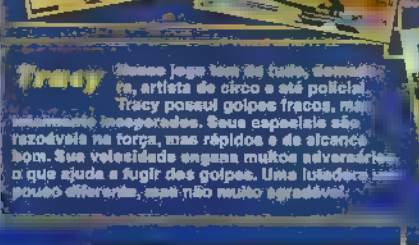
Kayin Amoh

O mesmo que acontece em Street Fighter acontece aqui: Kayin é uma espécie de Ken (um lutador extremamente parecido com o principal, em golpes e nos atributos), mas com pouquíssimas diferenças. Também é bastante equilibrado. Seus especiais ficaram um pouco mudados, além de ser mais totalmente louco.



Kunga Juan

O "Zangief" voltou com tudo. Este é o personagem que sofreu as mudanças mais violentas em seus golpes: agora, quando ele cai no chão de cabeça (sem fazer nem um arranhãozinho no crânio), derruba seus adversários onde quer que eles estejam. Continua com força inigualável e com golpes mais de alcance e velocidades maiores.



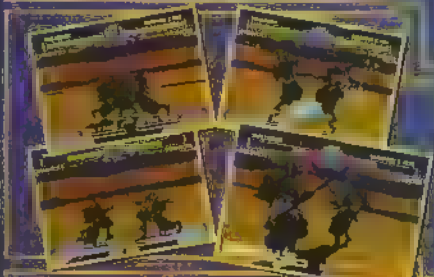
Tracy

Nesse jogo tem de tudo, demônio, artista de circo e até policial. Tracy possui golpes fracos, mas extremamente inesperados. Seus especiais são razoáveis na força, mas rápidos e de alcance bom. Sua velocidade engana muitos adversários, o que ajuda a fugir dos golpes. Uma lutadora um pouco diferente, mas não muito agradável.

Os Person

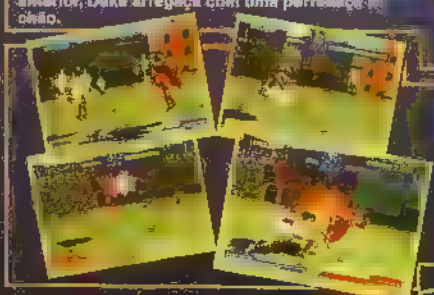
Fo Fai

Este parece que pesou um pouco o pique. Ele todo todo na versão anterior, mas agora está mais lento e seus golpes não percorrem mais a tela inteira. Sua força não é grande coisa e sua velocidade também deixa um pouco a desejar. Seu ponto forte são seus golpes especiais, que o tiram bastante de inimigos que se aproximam.



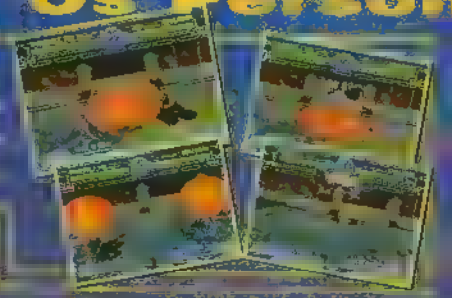
Duke

O guerreiro no estilo bem medieval e com [illegible] de duas mãos estão de volta muito melhores. Seus especiais estão muito mais rápidos. Sua força continua detonadora. Seu golpe especial também está bem diferente: em vez daquele golpe que dificilmente acerta o adversário na versão anterior, Duke arrepaça com uma porrada de chão.



Gaia

Na versão anterior, Gaia era aquele grandalhão hiperapelão que atirava magias sem parar. Nesta versão ele está um pouco diferente (tanto quanto a seus golpes como fisicamente). Seus golpes especiais não têm nada a ver com a versão anterior, muito menos seu fatal. Esse superlutador, com certeza, sofreu uma mutação.

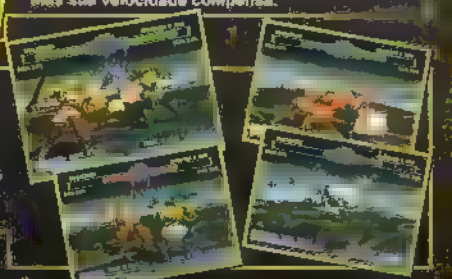


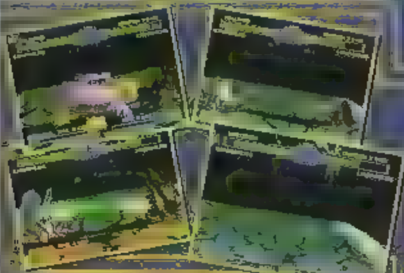
Mondo

[illegible] com bastão está mais forte do que nunca. Seus golpes especiais estão um pouco diferentes, com menos força e alcance. Mas em compensação sua velocidade está maior. Assim como na versão anterior, seu especial acerta o adversário várias vezes, arregaçando [illegible] condenado. Um ótimo lutador.

Ellis

A artista de circo também está na apresentação do jogo nas imagens digitalizadas. Seus golpes especiais especial estão um pouco diferentes: sem o alcance gigante de antes. Seu golpe especial está sem aquela grande alcance, mas acaba com a energia do adversário. Não é muito forte, mas sua velocidade compensa.





Chaos

[illegible] que mais se parece com o E.T. [illegible] com um personagem do filme Cocoon ou coisa parecida possui golpes rápidos de médio alcance e média força. É um lutador novo que vem compilar essa versão. Seus especiais são, ao mesmo tempo, estranhos e enganadores. [illegible] o adversário de surpresa... um alcance [illegible]

Uranus

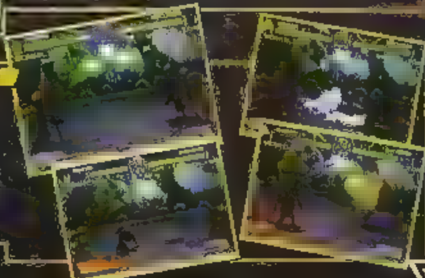
[illegible] mais, um dos mais apelões que existem. Uranus é uma espécie de anjo que atira flechas mágicas. Seus golpes especiais têm longo alcance e muita força. Não é bom na velocidade. Pode voar e dar rasantes destruidores nos adversários. Pra se ter uma idéia do sacana, um golpe [illegible] é capaz de deixar você com [illegible] de energia.

Master

[illegible] está na disputa para ser o mais apelão. Seus golpes são ilusionários e têm muita força. São espadadas e mais espadadas com as mínimas possibilidades de derrota. Além dos golpes serem fortes, atira várias magias de uma só vez. Fora isso, possui um Shoryuken quase que indefensível e é muito, mas muito rápido.

Sho

Um dos personagens escondidos da versão anterior, Sho está agora bem pior do que antes. Desta vez, Sho não possui todos os golpes dos dois personagens principais do jogo, mas possui alguns (talvez nem os melhores). Sua velocidade e estilo de luta são praticamente idênticos ao de Eiji e Kayin, o que o torna um ótimo lutador.



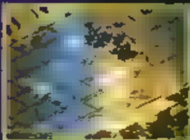
Vermillion

Assim como o nome diz, esse cara é um verme. Mais pra barata do que pra homem, esse é, sem dúvida nenhuma, o personagem mais ladrão do jogo. Jogar com ele é a glória: seus golpes com as mãos são todos de alcance infinito (afinal, ele usa armas de fogo). Possui poucos especiais (somente o suficiente para o tornar quase invencível).

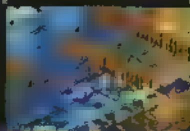
VIEW POINT

DO NEO GEO PARA PSX

View Point é um jogo já bastante conhecido nos fliperas e faz muito sucesso no Neo Geo. A versão para Play Station é, diga-se de passagem, MUITO melhor. Isso não se dá somente porque a primeira versão era para

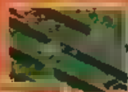


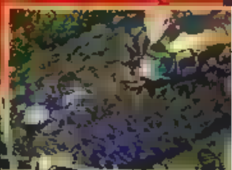
um vídeo-games de 16-BIT e a segunda para um 32-BIT CD-ROM, mas sim porque houve uma "pequena" empresa que mexeu no jogo: a Silicon Graphics (que está para lançar somente o video-game mais potente já visto). A visão continua a mesma, um ¾ de tela muito bem feito. Fora a qualidade gráfica extremamente superior, o jogo dispõe de Audio Reality, uma espécie de "som em 3D" (você consegue distinguir de onde vem o som dos tiros, se vem da esquerda, direita, de cima, de perto ou de longe).

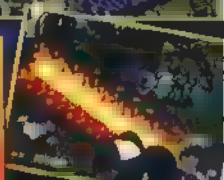


A DESTRUIÇÃO

As explosões ...

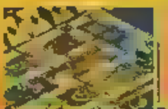


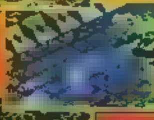


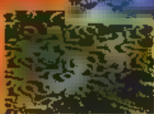


FASES

Cada fase possui várias subfases que são facilmente distinguíveis quando o chão muda ...

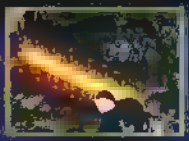
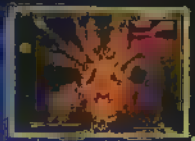


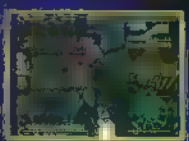


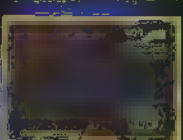


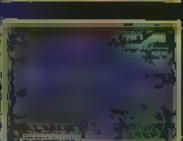
Na terceira você encontra um caranguejo gigante que atira bolhas que se multiplicam. O quarto mestre é uma cabeça que tem quatro ataques, sendo o quarto um ...

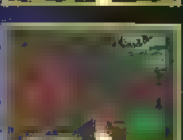
GRÁFICO 9.5 | 9.0 | DESAFIO 9.5 | 8.5 | VIOLÊNCIA 7.0









ALIEN TRILOGY

Eles estão de volta... e não foram convidados

Pra quem não conhecia, apresento a família Trabuco! Err... quero dizer... Alien Trilogy, um jogo que apavora no melhor do estilo DOOM. Só que, fazendo uma comparação, percebemos que os "ETs babões" estão em melhor posição: a movimentação de tela e gráficos estão muito bem feitos (nada daqueles bonecos que de perto lembram o vovô Atari), tudo parece bem mais "real". É, meu caro pentelho, mas não é só no visual que os bichinhos detonam, não. Os efeitos sonoros (tais como respiração, passos, grilos, gemidos...) são de dar frio na espinha.

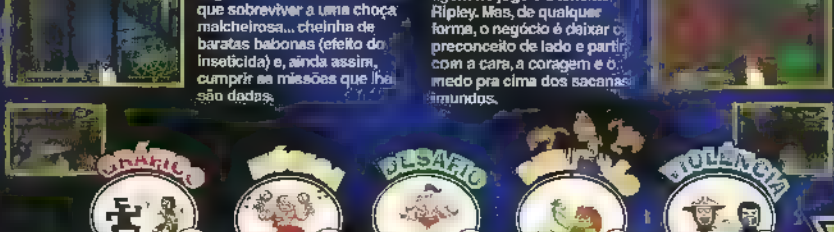
Apesar do "Trilogy" no título, o game tem o clima do segundo filme. Nele você terá que sobreviver a uma choca malcheirosa... cheinha de baratas babonas (efeito do inseticida) e, ainda assim, cumprir as missões que lhe são dadas.

BARATA VITAMINADA

Em um futuro próximo, colonizações espaciais são rotina. A humanidade triunfa em suas investidas para conquistar outros planetas. O conceito de nação é uma memória remota, tudo é controlado pela chamada Companhia.

Foi então que, numa dessas viagens, chegaram ao Planeta Colônia LV 426. Lá encontraram uma espécie de "alien parasita". Percebendo o poder do bichinho, viram sua força como arma em futuros combates... só que, para isso, precisavam de um embrião dos ETs.

E não é que essa mala sem alça acaba parando em suas mãos? O jeito é encarar! Pois é, cara, mostre que é macho... oops, já ia me esquecendo... seu personagem no jogo é a tenente Ripley. Mas, de qualquer forma, o negócio é deixar o preconceito de lado e partir com a cara, a coragem e o medo pra cima dos sacanas imundos.



DARKSTALKERS 2

Eles estão de volta para ainda mais pancadaria

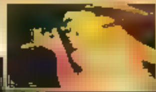
Dark Stalkers é um jogo já bastante conhecido pelos jogadores de arcade tanto em sua primeira como nesta nova versão. Bem no estilo de luta da Capcom, a jogabilidade é nota 10 (assim como em Street Fighter). Seus traços bem desenhados, foram a inspiração para os traços de Street Fighter Zero. Em sua primeira versão já trazia uma série de novidades (tanto nos traços dos personagens quanto nos golpes gigantescos), inclusive a possibilidade de defeza aérea. Outra parte adorada pelos jogadores são os combos bastante parecidos com os de SF

OS ESPECIAIS

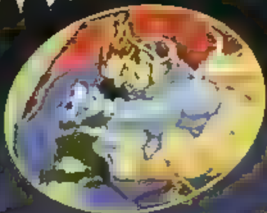
Assim como em Art of Fighting e muitos outros jogos de luta, Dark Stalkers possui uma barra de energia a qual serve para você usar golpes especiais. Diferente de muitos outros jogos aqui você acumula sua barra de energia, não precisando usar o golpe logo que a barra começou a piscar para poder ganhar outro golpe especial. Os 14 lutadores são muito equilibrados, tanto nos golpes especiais, quanto na velocidade e na força. Cada personagem possui, geralmente, 4 ou 5 especiais e 2 ou 3 fatais. Uma vantagem desta versão é a vantagem de poder usar os botões L e R como 3 socos ou 3 chutes, fazendo assim com que os fatais fiquem mais fáceis de serem acionados. Com a barra de energia cheia, além dos fatais, você pode usar seus golpes especiais comuns (magias e shoryukens) pressionando os botões L ou R (3 ao mesmo tempo) fazendo uma magia normal se tornar muito maior e mais forte ao custo de um nível da barra especial.

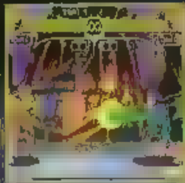
OS PERSONAGENS

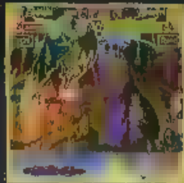
Cada personagem de Dark Stalkers possui geralmente um ponto forte e um ponto fraco. Muitos são melhores com seus fatais, outros sobrevivem somente de golpes especiais comuns. Dê uma olhada em todos os golpes e especiais de cada personagem, procurando ver o tempo certo de cada golpe e o melhor momento para ele ser acionado: assim, dificilmente você será vencido. No quadro de golpes, os golpes fatais são os que estão marcados com uma estrelinha. Como mensionado anteriormente, golpes especiais comuns podem se transformar em fatais com o uso de dois botões simultaneamente (ou então L e R que acionam 3 ao mesmo tempo). Veja qual o personagem que mais o agrada e treine para ser um Dark Stalker.

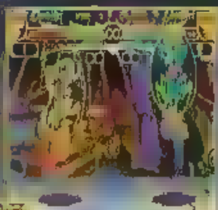


Demitri

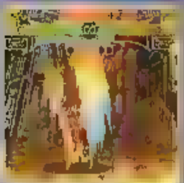








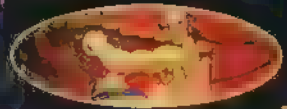
Um vampiro invocadaço que não [illegible] saber de papo, parte pra porrada. Seus especiais são parecidos com os de Ryu e Ken. [illegible] bastante seus adversários devido [illegible] golpe de desaparecimento (ele some e [illegible]rece dando uma voadora na cabeça do [illegible]). Esse é um [illegible] dos flippermaníacos.



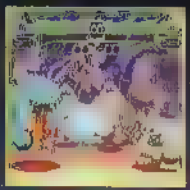
Gallon

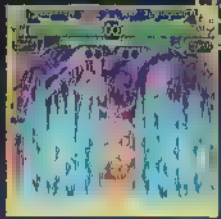
O lobo mau é bastante rápido e tem golpes de longo alcance. O especial no qual ele fica em forma de raio, além de enganar o adversário, tira bastante energia de seu inimigo, além de você poder acertar seu adversário e logo em seguida fugir de um possível ataque. É um lutador rápido que também já fez muitos fãs com seu uivo assustador.

Donovan

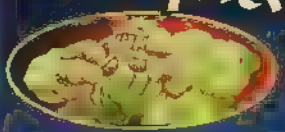


Esse guerreiro não luta sozinho. Apesar de muito forte e possuidor de uma espada gigante, Donovan convoca a força de vários deuses para atacar. O deus do trovão ataca e eletrocuta adversários que estão próximos. O deus do fogo dá um shoryuken animal em quem ameaçar um voadora e a deusa de água congela seus inimigos com uma suave magia.

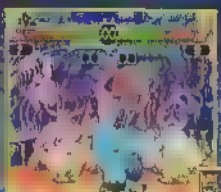


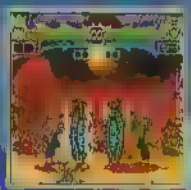


Sasquatch

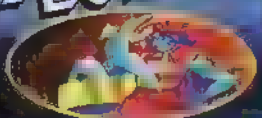


O pé grande é um dos personagens mais fortes e Dark Stalkers. Seus golpes geralmente congelam os adversários ou simplesmente o engolem! Seu ataque especial deixa o adversário tontinho. Além de tudo isso, Sasquatch ainda pode se transformar em um pouco sapinho de gelo que, ao ser tocado, [illegible] do oponente.

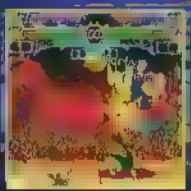


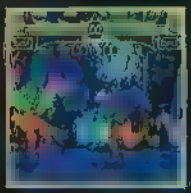


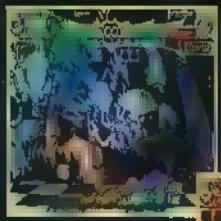
Lei-Lei



Esse fracote desengonçado usa e abusa de suas garras. Lei-Lei também possui uma porrada de cacuras escondidos nas mangas (e inesperados por seus inimigos). Se pendura em correntes e corta suas vítimas e possui seus ataques terrestres muito melhores dos que os ataques aéreos, e [illegible] do chão.

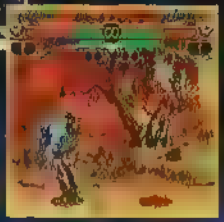
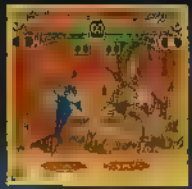






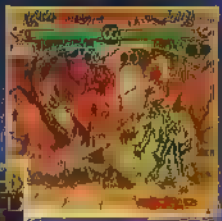
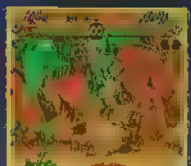
Victor

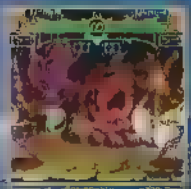
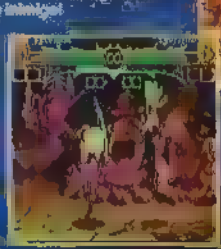
Victor é o "Zangief" do jogo. O grandalhão que parece muito com o Frankenstein pode acabar com a luta rapidinho. Seus golpes são imprevisíveis e de longo alcance. O divertido é que, quando ele dá um golpe, seu pé ou seu mão crescem gigantescamente. Com seu fatal, ele manda um raio com um poderosíssimo soco no chão.

Zabel

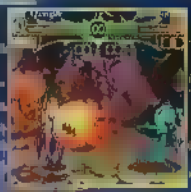
Seus golpes é super esquisito: transforma sua perna em uma cerra elétrica, vira uma espécie de mega-ser. Seus especiais tem sempre uma alcance certo (daí vem o problema). É um pouco difícil acertar o adversário com certeza mas, um golpe acertado, vários outros já estarão na sequência. Em seu fatal chega até a [illegible]

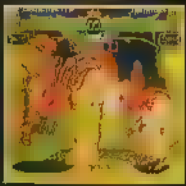



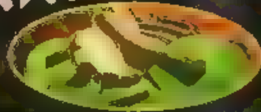
Morrigan

Essa é a morceguinha do jogo (mas não tem nada a ver com Demitri). É possuidora de melhor técnica para luta corpo a corpo (ou magia a magia), pois parece muito com Demitri. Seu fatal é um pouco diferente e difícil de acertar o adversário mas, uma vez acertado, a energia de seu inimigo vai pro espaço. É uma lutadora temível.

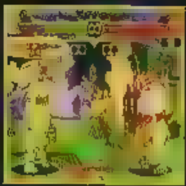




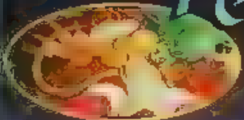
Anakaris



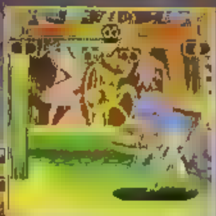
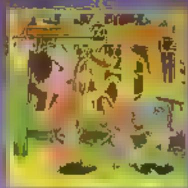
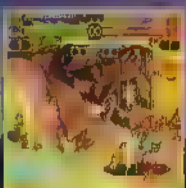
Esse aí é dos tempos dos faraós e múmias. Seus golpes são bem esquisitos, agarra o adversário a distância ou então o transforma em uma coisa inútil que não tem nem ataque (mas uma grande esquiva). Pode também mandar uma sarcófago na cabeça de seus inimigos, ou então uma rajada deles com seus poderoso golpe fatal.



Felicia

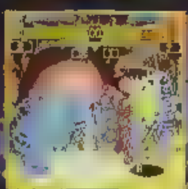


Essa gatinha aí é a preferida dos [illegible] Seus golpes são rápidos e fortes e suas patadas acabam rapidinho com a energia do adversário. [illegible] é possuidora do golpe fatal mais poderoso de todo o jogo: chama suas amiguinhas para dar um pau no [illegible] (chega a dar até 34 Hit de uma só vez). [illegible] também a mais fácil do jogo.

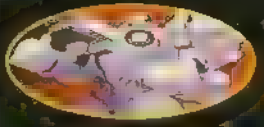




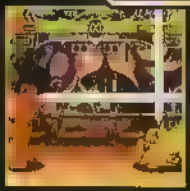
Bishamon

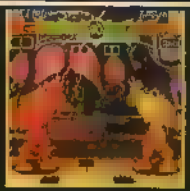
[illegible] jogo. [illegible] ... não ou [illegible] ... manter seu inimigo [illegible]



Phobos

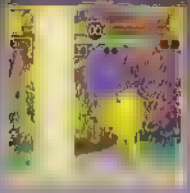


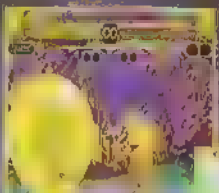




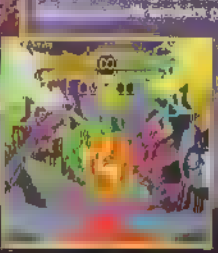
É o penúltimo inimigo do jogo. Phobos não é um personagem muito bom por não ter grande variedade de golpes. Sua grande vantagem contra qualquer outro adversário é o alcance de seus golpes: com um simples soco forte, Phobos pode pegar o adversário de surpresa do outro lado da tela, o que faz uma diferença muito grande na luta.

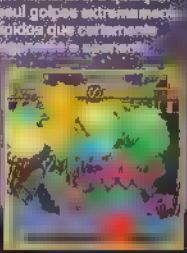
Aulbath



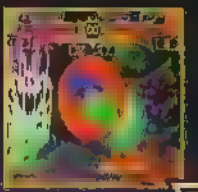


O [illegible] é um dos melhores personagens para acabar com o adversário. Seu especial são estes todos de longo alcance. Tontear o oponente com os arremessos é sua especialidade. Seus fetiches [illegible] inimigo e o deixam vulnerável a qualquer [illegible] possui golpes extremamente rápidos que certamente [illegible]





Pyron



[illegible] é o último chefe do jogo. O cara é uma espécie de plasma que não para de se movimentar. Pode se transformar em cerra para fazer picadinho de seus inimigos e atirar parte de seu corpo sem nem mesmo ter feito isso. Não possui muitos golpes mas tem grande força. É o único que tem um só fatal, mas acerta toda a tela.

CARTAS

Respondendo todas as suas dúvidas e loucuras, Paul Mito abre uma seção espírita... oops, quer dizer, uma seção de cartas, onde o leitor poderá esclarecer tudo e sair de "alma lavada"

Foram meses de espera. Mas até que enfim chegou a seção de "cartas", onde vocês, leitores, poderão dizer o que "mer na telha.

Aqui, além das cartas, também tem de tenhos dos leitores, eles podem ser feitos no envelope postal, gravatu da put calcinha da namorada, epa?!, papel higiênico, casca de banana e até em uma folha normal! Do que é mais comum, claro! Enfim, chegou a hora de soltar a imaginação e rabiscar. Só procurem ser limpos. Se mandarem desenhos todos tamburizados e sujos não vamos colocá-los na revista... Vai direto pro lixo.

Se você estiver a fim de bater um papo conosco através de carta... Tudo bem, é isso mesmo o que queremos: sempre que quiser reclamar, tirar dúvidas, dar uma opinião, mandar presentes, mandar beijos, dinheiro roupas novas, carrão, elegante palpitar, xingar, elogiar ou só bater um papo é só mandar sua correspondência pra gente.

A PRIMEIRA A GENTE NUNCA ESQUECE!

E, aí, galera, tudo em cima? Bom, antes de mais nada vou me apresentar: meu nome é Rodrigo, tenho 15 anos e sou fanático por games. Infelizmente, como a grana tá curta e o "pão duro" do meu pai não solta nem um "real forado", ainda não tenho meu próprio console... Já tive um Atari e um Master, mas meu primeiro levou.

Li a revista inteirinha... Classe A. Mas, como nem tudo é perfeito, vocês poderiam mudar algumas coisas... Colocar uma seção de cartas e desenhos dos leitores, por exemplo. As notas poderiam ser de 0 a 5, poderia também ter uma "média final" para cada game... blá, blá, blá...

Sinto que estão entre as melhores, mesmo desde já. Gostei muito de vocês. Tem boas fotos, boa promoção e algo exclusivo, os textos têm a nossa cara... Pessoalmente gostei do Agente DR-X e também do SLAYER (isso não é nome de banda de Rock?). Quando estiver a fim de gastar mais dois litros de tinta eu escrevo de novo a vocês e puxo um papo.

Rodrigo Soares Barcelar
Santos SP

X • Cara, você foi o primeiro leitor a nos escrever, agora faz parte de nosso destino. Como meu sábio guru diria: "Tá ferrado, meu!" Agradecemos seus elogios e opiniões sobre a revista. A seção de cartas, com textos e desenhos dos leitores, já está aí. Como você percebeu, esta dentro dela! Suas outras opiniões estão em fase de discussão.

O Agente DR-X infelizmente não sobreviveu a tempo de ler sua carta. Antes da edição chegar em banca ele veio a falecer de forma inexplicável. O mesmo aconteceu com SLAYER (que além de banda de rock significa açougueiro, carniceiro, etc. Mas, como ninguém aqui é bobo, providenciamos dois novos fetiz, são eles, Agente X todo gatã, com um olhar 43 e ar de conquistador, e kapeta, um fortão cheio de querer dar porrada em todo mundo que vai estraçalhar nos jogos de pancadaria.

FLAVEUS, "O DESENHISTA"

Olá amigos, companheiros... Meu nome é Flavio, mas ajo sob o codinome "Flaveus" (logo, gostaria que me chamassem assim). Sabe, eu li a revista e acho que vocês têm futuro. Constatei que a revista também precisa de melhorias.

Por exemplo: mais páginas, mais informação, mais fotos e uma redução no preço. Também colocar brindes e pôster em todas as edições, dar carros para os leitores. Agora, por que vocês não mostram a cara dos pilotos da revista? Por acaso estão jurados de morte?

Como sou desenhista, estou mandando alguns desenhos meus e gostaria que fossem publicados. Eu voltarei, heim!

Flavio Pereira Senra
Rio de Janeiro RJ

X • Esperamos por sua volta, caro Flaveus. Gostamos muito de sua carta. É bem simpático e espontâneo.

Gostamos de seus desenhos, mas para democratizar abriremos publicando as "obras

dos leitores só na próxima edição. Suas dicas e também as opiniões de como melhorar a revista foram muito apreciadas. Já somos a revista mais barata do mercado, agora você acha que sustentaremos como nossa "humilde" casinha? Esse negócio de dar carros, brindes e pôster todo mês sai bem caro. Ah, quase esqueço... Nossos pilotos não estão jurados de morte, nem são feios também. É que o desenhista gosta de ficar namorando no telefone e esquece de trabalhar. Mas já providenciei!

ARREBENTANDO SEMPRE!

Parabéns! A revista é sensacional, começou arrebentando. Agora vamos logo com algumas perguntas para saber se vocês são feras mesmo:

• Poderia sair o jogo Out of This World para o PlayStation, ou outro game semelhante?

• Qual será o futuro dos 16-BIT, ferro velho, museu, etc?

• O Neo Geo CD e 16, 24 ou 32-BIT?

• O Super Nintendo surgiu trazendo imagens digitalizadas, polígonos, etc. Agora os novos consoles (Saturn, PlayStation, etc) usam texturização, renderização, mapeamentos, etc. Isso poderia acontecer com o SNES, ex.: TEKKEN, VIRTUA FIGHTER... Teria a mesma riqueza de detalhes?

• Jogos como Mickey e Indiana Jones poderiam sair para PS-X?

• Sairá o jogo DOOM ou Wolfenstein 3D para PS-X?

• A revista GAME X irá arrebentar todo mês como o nº 1?

Roger Pamusset Sá Rêgo
Niterói RJ

X • Quanta pergunta, heim, cara. Pois é vou lhe responder todas as perguntas. Creio que agora possamos ser considerados como feras. OK?

• É claro que pode sair games como o citado para PS-X. A segunda versão do sucesso Flashback está prometida pelo próprio fabricante (que é o mesmo do Out of This World).

• Sem dúvida nenhuma, o futuro dos 16-BIT será o "ferro velho", assim como aconteceu com o Atari, os 8-BIT. É como também aconteceu com o Ultra 64. Tudo só depende do tempo, cada vez mais evoluímos e melhoramos nossa tecnologia. O que ficou "atrasado" cai fora do mercado. No Brasil, eu creio que dure no mínimo mais uns quatro anos de 16-BIT, mas terão apenas uma pequena fatia do mercado (que será na maioria dos vídeo-games de 32, 64 e talvez até 128 BIT).

• A representante americana anunciava nos EUA que o antigo Neo Geo era de 24-BIT. Mas o negócio não funciona assim: o aparelho tem dois "controles" principais: um com 16 e outro com 8. Cada um com seu trabalho específico. Isso não o tornava um console de 24-BIT. O Neo Geo CD tem as mesmas características técnicas de antes, só que agora em CD. O aparelho continua caro, mas os jogos estão muito mais acessíveis. O console tem o maior "buffer" do mercado (é onde se armazena as informações do CD), só que a pouca velocidade faz dele o mais "lesma lerda" possível ao carregar o game. Resumindo, tem só 16-BIT.

• O SNES nunca fará um TEKKEN com a mesma riqueza de detalhes de um PS-X. Para início de conversa, o SNES é muito lento (na velocidade de processamento), também não tem a resolução gráfica tão alta (que são aqueles pontinhos que você vê na tela da TV e do computador) e o número de cores é insuficiente (apenas 32.000 contra 16 milhões do PS-X). Em caso de dúvida, basta olhar o fliperama do Killer Instinct e a versão para SNES, o arcade é muito melhor.

• Sem dúvida, esse estilo de jogo pode e irá para PlayStation. Empresas como Disney e Lucas Arts estão estudando a fundo as novas possibilidades dos 32 e prometem lançar vários games.

• Não, a GAME X não vai arrebentar todo mês como na primeira. Pretendemos arrebentar cada vez melhor que o número anterior, sempre evoluindo e trazendo novos conceitos aos leitores.

CLASSIFICADOS

Gostei muito da revista... blá, blá, blá. Mas acho que falta uma seção com classificados dos leitores. Também acho que deveriam colocar consoles como Master System, Game Boy, etc, pois, muito antes dos CDs, eram eles que faziam sucesso.

Fabio Bastos Alves
São Paulo SP

X • A seção de classificados pode ser uma boa, mas fica mais pra frente. Por enquanto temos outras metas. Já com relação à possibilidade de colocar consoles "velhinhos" é melhor ir esquecendo. Não se pode viver do passado o tempo todo. Sinceramente, a chance disso acontecer é de 1 em 63784708732747 milhões. Muito difícil.

NOTAS DA REVISTA

Meu nome é Vicente e estou avaliando a revista de vocês:

Pontos Positivos

• Acho que a capa de vocês realmente arrebentou, está demais. Parabéns ao

Caribé.

• A linguagem adotada está legal, parece que estamos conversando com um amigo que gosta de games e não fica cheio de frescurinhas, gostei muito.

• Os desenhos dos jogos que vocês fizeram estão ótimos, aquele negócio de gráfico, som... está muito legal, é mais fácil de se localizar tudo.

• Os jogos estão muito bem explicados.

• Gostei do índice.

• A página de novidades e lançamentos está muito boa, com linguagem apropriada e várias fotos.

Pontos Negativos

• As palavras em branco, no meio dos matérias, dificultam a leitura.

• Na página 39 uma foto saiu com a leitura do videocassete, isso fica feio.

• O desenho com a nave no game PHILOSOMA ficou muito feio.

• Não gostei dos desenhos da revista, pois parecem muito infantis.
• Acho que falta uma seção de "recordes" na revista.

Vicente Moraes Filho
Arujá SP

X • Sua carta é bastante esclarecedora, gostamos de leitores assim, vamos agora ao blá, blá, blá, de sempre.

O Caribé agradece os elogios da capa. Nossos textos parecem ser escritos por "amigos" que gostam de video game por que não escritos pelos próprios jogadores (com umas mexidinhas minhas, é claro!). Só para você ter uma idéia, o cara mais velho da parte de "redação e projeto" sou eu, e tenho 20 anos, não sou nada velhinho, então) O mosqueteiro D'Artagnan também agradece os elogios à seção GAME X-PRESS.

Vamos procurar não cometer os mesmos erros de "dificultação" de leitura é tudo mais. Já com relação ao fato dos desenhos serem meio infantis, eu prefiro dizer que são cômicos, uma sátira aos games. Além do fato de que, em uma pesquisa nossa, foi comprovado que a faixa de leitores de games tem na média muitos "moleques".

CAVALHEIROS DO ZODIACO

Oi, pessoal da GAME-X, queria parabenizá-los pela excelente revista, achei-a muito engraçada. Gostaria desaber se há alguma previsão de lançamento para o game dos *Cavalheiros do Zodíaco*?

Thiago José de Freitas Proença
Sorocaba SP

X • E aí, Thiagão, é o seguinte, deixe de preguiça e procure a dica na segunda edição da GAME-X. Mas, lamentamos dizer que no caso de um game dos Cavalheiros do Zodíaco, não há previsão nenhuma de lançamento. Pois já faz tempo o serviado é velho pra caramba, além de não ter feito o sucesso que aqui faz. Se houver algum lançamento, será anunciado pela TEC TOY ou PLAYTRONIC e a produção provavelmente será nacional... A qual, infelizmente, não é nenhuma maravilha.

DICAS DE LEITOR

Fala galera, gostei muito da revista de vocês, acho que seria muito legal se pegassem também as dicas dos leitores e colocassem elas no X-TRICKS, com o nome do leitor que mandou a dica. Estou mandando algumas e espero ver lá!

Claudinei Ferreira da Silva
Itaquaquecetuba SP

X • Valeu pela dica Claudinei, só que achamos que ela já estava meio velhinha para ser publicada. E como você sugeriu todos os leitores que mandarem dicas terão seus nomes na página. Só que fica bem claro a partir de agora que não valem dicas já divulgadas em outras revistas. E também que devem ser mandadas o mais rápido possível, já que nossos pilotos também estão correndo atrás de dicas. Se alguém daqui descobrir a dica antes da carta chegar não tem essa de colocar o nome do leitor (tem que ser rapido galera).

QUAL É MAIS POTENTE

Eu queria ir direto ao assunto, estou com uma grande dúvida: pode um cartucho de um video game de 64-BIT ser mais poderoso que um "CD" de um video game de 32-BIT (Saturn, PS-X ou 3DO)?

Daniel Magri Lélis
Guaíra SP

X • Sem dúvida nenhuma, a diferença entre os cartuchos e CDs atuais é que os cartuchos não carregam tanta memória quanto o CD e sua produção é mais cara, ponto final. No caso de outro vídeo game de 64, o Jaguar por exemplo, vemos que seu desempenho não é bom, mas isso porque o vídeo game parece ter sido mal desenvolvido. Sabe-se que "atualmente" a Nintendo (dona do Ultra 64) consegue desenvolver um cartucho de 128 mega com o mesmo custo que produzia cartuchos de 8 mega a dois anos atrás, além de ter alta qualidade. Fica bem claro então que não acontecerá com o U64 o mesmo que houve com o Neo Geo (que tinha cartuchos carissimos e gigantescos). Para finalizar concluí-se que a vantagem do CD é o baixo custo e o grande armazenamento de memória. Mas que o cartucho é muito, muito, muito mais rápido na leitura do game e você não precisa ficar enrolando enquanto espera o jogo acabar de carregar.

Tomando como exemplo o Sega CD e o Super Nintendo podemos ver que mesmo sendo em CD, nenhum dos jogos do CD tem melhor qualidade que a de Donkey Kong Country (e ainda estou falando da primeira versão heim.) Só para lembrar a versão CD do Sonic é a pior dos 16-BIT e próprio Mega Drive produziu versões bem melhores do por co-espinho.

O que influi em um game ser bom ou não é o vídeo game a que pertence (qualidade de cores, canais de som, resolução gráfica, velocidade, etc) e, principalmente, a forma como foi desenvolvido (se o trabalho da Softhouse foi bem feito ou não)... E é por esses motivos e outros que temos Sonic, Donkey Kong e outros. Que, por enquanto não foram ultrapassados pela nova geração, cheia de BIT. O CDs e os cartuchos nada mais são do que uma "casa" onde fica "morando" o jogo. Tudo bem agora?!

DIRETO NO ASSUNTO

Caros gamemaniacos, sou ótimo leitor... Por isso já vou direto no assunto e apontar as falhas que houveram na edição 1:
• Na página 6, no quadro "ser ou não ser... o

mais vendido" a última frase ficou incompleta.

• Na página 9, a palavra Clayfighter (para 32X, saiu escrita Clafighter.

• Ainda na página 9, Primal Rage para 3DO ficou Prma. Rage.

Mas como nem só de críticas e pequenas falhas vive uma revista, também quero dizer que gostei muito da GAME-X, a qual tem tudo para ser a melhor revista de games do mercado... Gostei especialmente do Agente DR-X. E não pára por aí, se eu achar outro erro na revista eu meto o pau mesmo (no bom sentido, é claro)!

Pedro V. Rodrigues
Nova Lima - MG

X • Direto você hein. Pois é Pedrão, percebemos que você é o maior "catador de piolhos e lêndeas" das redondezas... E a exemplo da nossa amiga Dragão Brasil (pra falar a verdade... E copiando mesmo), vamos "criar" nossa "seção de caça-piolhos". Ou seja caro leitor, todos vocês que forem "pentelhos" como nosso amigo Pedrão (no bom sentido, é claro) poderão colocar todos os erros encontrados na revista e dar um "P" puxão de orelha em nós.

A propósito, a continuação do texto da página 6 dizia que o Saturn só fica tão caro por causa do "olho gordo" e "mão-de-vaca" dos vendedores... Que querem tirar o maior lucro possível do produto.

Agora, cá entre nós... Esse negócio de sair metendo o pau em tudo quanto é lugar é perigoso hein (não esqueça de colocar a "proteção" em cima).

ACARAJÉ E GAME-X

Dr. Xurros, comprei a revista e achei o máximo... Uma visão bem futurista, uma capa de arrasar.

As outras revistas pouco me satisfaziam... Cheguei até a comprar revistas importadas (mesmo sabendo ler pouco... Só para ver as ilustrações). Aliás, agora vou economizar meu dinheiro, as ilustrações da GAME-X estão ótimas e é bem mais barata que as outras.

Com uma redação bem popular (textos de fácil compreensão), matérias bem selecionadas e uma BIG promoção do PS-X... Já sei qual meu lugar.

Ah, por que não fazem uma edição especial sobre como usar os vídeo games de 32-BIT, limpar, trocar CD, gravar em videocassete e tudo mais. Um abraço!

Uilson Oliveira Viscard
Salvador - BA

X • Fala cara, como está aí na Bahia, faz bastante sol heim... Acho que o Dr. Xurros vai passar as férias aí também... É bem na sua casa, só pra se encher o saco (vê se leva esse barbudo daqui...).

Obrigado por apreciar nosso trabalho "tão árduo e sofrido") mas a GAME-X é isso mesmo: mais barata que as outras, só que sem perder a qualidade (afinal, não é assim que acontece com os "importados")... Sobre seu especial de 32-BIT, é algo para se pensar... Só que, o mais provável é que expliquemos os procedimentos na própria revista. Outro abraço.

CARA CHORÃO!

Estou escrevendo para avisar que vocês tem uma super-revista. Os textos, além se explicarem tudo muito bem, são super engraçados. E já que estou aqui, vou aproveitar para dar alguns pulpitos. Em todos os jogos, do lado das notas, vocês poderiam dar os comandos especiais... Em Killer Instinct e Primal Rage por exemplo. Isso facilitaria muito nossa vida. Agora mais umas perguntas:

• Pode mandar desenhos para a revista?

• Vocês irão fazer assinatura da revista?

• Pode mandar dicas para a revista?

• Vocês não poderiam fazer uma revista quinzenal? É porque demora muito pra gente esperar pela revista, sendo ela mensal.

Por favor publiquem minha carta e desculpem a avalanche de perguntas.

Daniel Pereira
Bragança Paulista - SP

X • Que bom que você nos "avisou" que somos uma super-revista. Estava começando a achar que não éramos de nada (brincadeira). Palpiteiro você hein! Mas tudo bem, é isso mesmo o que queremos ver nos leitores. É da gente que "participa" que precisamos. Agora, já que você quase chorou e ficou implorando, vamos facilitar toda sua vida (seu folgado... Iremos responder as perguntas.

• É lógico que podem mandar desenhos para a revista... Não publicaremos só aqueles "ferradões" afinal... Nem todos são desenhistas profissionais. Fique sossegado e mande seu desenho, falou.

• Não, por enquanto não faremos assinatura da revista. Você terá o "trabalhão" de ir até a banca e gastar a sola de seu tênis (bem feito)... Assinaturas, por enquanto é melhor esquecer.

• Ficaremos gratos em receber dicas dos leitores, truques e recordes dos jogos... publicaremos inclusive os nomes dos rematantes. OK?!

• Tá brincando cara? Revista quinzenal? Sem chance, não queremos fazer tudo apressado... O negócio é demorar um pouco mais e fazer tudo bem feito. Como deve ser uma revista de verdade. Aqui, ninguém gosta de enfeitar o pavão. Além de que o dono da editora é o maior "mão-de-vaca" e não abre a mão nem pra dar tchau. O sacana iria continuar pagando o salário normal e nós trabalharíamos o dobro, se liga meu! (tomara que o chefe não veja isso).

PS • *As cartas publicadas não estão necessariamente na íntegra (inteiras), nós damos uma resumida... E também uma corrigida de leve no "Português" da galera... Que ainda anda exageradamente em baixa.*

PS • *Onde estão vocês, "meninas" das 1734 cartas que recebemos até agora, enquanto estou escrevendo? Apenas 3 eram femininas (e o pior: todas com poucas palavras!). Meninas, nós queremos, adoramos, desejamos ah. Enfim, nos preocupamos com sua opinião... então, escrevam galas!*

PS • *Infelizmente não podemos atender aos leitores que escrevem pedindo vídeo games e cartuchos. Tá certo que nem todos tem grana e que nossamos por fases difíceis... Mas pensem só: se fossemos dar um vídeo game para falano, os outros reclamariam e não seria nada democrático. E pensando nesse tudo que citamos a PROMOÇÃO PLAYSTATION, onde podemos de forma honesta presentear nossos leitores. Se você não conseguir ganhar dessa vez, fique calmo... Aqui sempre terá promoções... Todo mês estaremos organizando eventos em que o leitor seja beneficiado.*

E, leitor: Se você quer dar sugestões, grana, fazer críticas, xingamentos, mandar recadinho para a namorada ou só enviar-nos de perguntas cabeludas sobre games, escreva para:

BRASIL

Revista GAME-X
Caixa Postal: 19113
CEP: 04599-970
São Paulo - SP

Todo mês Dr. Kanjo dará para vocês muitas dicas... Coff Coff

TRICKS

Hummm! Quantas dicas temos aqui, Killer Instinct 2, Toh Shin Den 2, DarkStalkers 2... quanto 2! Também tem muitos truques de muitos outros games chocantes.

DarkStalkers 2

Sasquatch

Perto
Perto
Pulo
Perto

Gallon

Perto

Phobos

Perto

Demitri

Perto

Pyron

Pulo
Perto

Felicia

Perto

Gallon

Perto

Anakaris

Pulo

Zabel

Perto

Bishamon

Perto

Morrigan

Perto

Aulbath

Perto
Perto

Donovan

Perto

Lei-Lei

Perto

Killer Instinct 2

Fulgore

	Blade Dash
	Reflect Shield
	Eye Laser
	Blade Lance
	Teleport
	Invisibility
	Super Charge
	SUPER GOLPE
	COMBO BREAKER

T. J. Combo

	T. J. Thrower
	Spinning Fist
	Double Roller Coaster
	Triple Roller Coaster
	Powerline
	Skull Crusher
	Face Slicer
	SUPER GOLPE
	COMBO BREAKER

Kim Wu

	Tornado Kick
	Firecracker
	Split Kick
	Fire Flower
	SUPER GOLPE
	COMBO BREAKER

Glacius

	Shoulder Bash
	Liquidize
	Ice Orb
	Arctic Blast
	Ice Pick
	SUPER GOLPE
	COMBO BREAKER

Orchid

	Fish Fish
	Sea
	Air Buster
	Face Fire
	Slide
	Video Bash
	SUPER GOLPE
	COMBO BREAKER

Maya

	Fly Kick
	Scorpa Blade
	Mantis
	Jungle Leap
	Cobra Bite
	SUPER GOLPE
	COMBO BREAKER

Spinal

	Plasma Blade
	Skull Scraps
	Soul Drain
	Teleport
Pulo	Pogo Kick
	SUPER GOLPE
	COMBO BREAKER

Sabrewulf

	Sabre-Spin
	Sabre-Pounce
	Sabre-Slip
	Power Howl
	Fetch Head
	SUPER GOLPE
	COMBO BREAKER

Tusk

	Boot Kick
	Web of Death
	Skull Splitter
	Conquer
	Head Stab
	SUPER GOLPE
	COMBO BREAKER

Jago

	Shinbuster
	Wind Kick
	Lunar Sword
	Ninja Illusion
	Fireball
	Rad Fireballer
	Fake Fireballer
	SUPER GOLPE
	COMBO BREAKER

[illegible]

	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

[illegible] Rambert

	[illegible]
	[illegible]
Pulo	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

Fo Fai

	[illegible]
Pulo	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

Sho

	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

[illegible]

	[illegible]
Pulo	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
Pulo	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

[illegible]

	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

Mondo

	[illegible]
Pulo	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

Eiji Shinjo

	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

[illegible]

	[illegible]
	[illegible]
Pulo	[illegible]
Pulo	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

[illegible] [illegible]

	[illegible]
	[illegible]
Pulo	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

Chaos

	[illegible]
Pulo	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

Kayin Amoh

	[illegible]
	[illegible]
Pulo	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

[illegible]

	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
Pulo	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

[illegible] [illegible]

	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]
	[illegible]

DARK LEGEND (SATURN)

Transformacao

Para fazer o último inimigo do game, Chao Garden se transformar e ficar mais forte ainda durante o modo "versus". Simplesmente aperte e segure os três botões de soco durante a passada de um "round" para outro (só funciona após perder um round!)

SOLAR ECLIPSE (SATURN)

D ca Cabeça

Aqui está uma dica "duca" com ela você poderá lutar contra várias cabeças gigantescas pertencentes aos programadores do game. Para conseguir o truque, você precisará seguir uma sequência de movimentos. Uma vez que você tenha começado o game no "new" ou "saved game" aperte o botão START para pausar. Com o game pausado digite então a seguinte sequência: direita, baixo, baixo, esquerda, C, direita, A, Z e Y. Após o truque você será automaticamente "teletransportado" para um novo estágio hilariante - quem será o chefão?!?

[illegible] EXTREME GAMES (PS-X)

Alguns Passwords

Aqui estão uma série de passwords para que você mostre sua força e caia matando no game. Num deles você estará correndo em São Francisco, que é a última corrida, com todas as provas completadas em primeiro lugar. No outro código você terá uma porrada de dinheiro à sua disposição. Use ele para dar um "upgrade" em seus equipamentos como rollerblades, bicicleta, etc.

Corrida em São Francisco
254, 071, 216, 094, 085, 065, 177, 113, 104

Código da grana
229, 013, 066, 016, 000, 000, 000, 000, 031

NBA LIVE'96 (SNES)

Grande Escolha

Agora você poderá escolher os melhores jogadores dos anos de 94 e 95 e formar seu próprio e imbatível time. Para tanto vá até o "Roster Set up" e depois para o "Edit Player" escolhendo o seu jogador.
Entre o sobrenome do jogador e automaticamente os atributos dele aparecerão na tela.
Note que os nomes devem ser escritos sem erros. Do contrário o código não entra.

A lista que segue abaixo é a dos jogadores que podem ser usados em seu time. Caso você "manje" um pouco de basquete e queira arriscar outros nomes fora da lista, tudo bem... o game tem vários jogadores escondidos.

Michael Jordan	*Charles Barkley*	*Magic Johnson*
Larry Bird	*Elgin Baylor*	*Kevin McHale*
Kareem Abdul Jabbar	*John Havlicek*	*Alan Henderson*
Randolph Childress	*Donny Marshall*	*Shawn Respert*
Cherokee Parks	*Mario Bennett*	*Larry Brown*
Warren Armstrong	*Julius Erving*	*Gary Trent*
Walt Frazier	*Wilt Chamberlain*	*Bob Cousy*
Bill Russell	*Oscar Robertson*	*Pete Maravich*
Bill Walton	*Jerry West*	*Phil Ford*
Walter Davis	*Terry Cummings*	*Darrell Griffith*
James Worthy	*Buck Williams*	*Bill Bradley*
Dave Cowens	*Elvin Hayes*	*Alvan Adams*
Elmore Smith	*Calvin Murphy*	*Nate Archibald*
George Gervin	*Bill Laimbeer*	*George Mikan*
Michael Richardson	*Kevin Porter*	*Tyus Edney*
Michael Cage	*Johnny Green*	*Don Nelson*
Fred Brown	*Jim Les*	*ML Carr*
Wayne Rollins	*Tom Chambers*	*Chet Walker*
Bud Foster	*David Thompson*	*Nate Thurmond*
Sister Martin	*Connie Hawkins*	

MEGA MAN X 3 (SNES)

Todos os Passwords

Chefes Destruídos
PS: Os passwords abaixo são feitos de acordo com a ordem usada por nosso piloto na revista... o primeiro é com o Neon Tiger destruído e os outros sucedindo conforme a sequência de chefes da matéria.

Mestres destruídos e sem itens
3661
4864
3327
8221

Última fase, com todos os itens e pronto para pegar o "chip dourado".
2377
5163
6462
7741

Introdução	
5628	**7741**
4884	**5252**
3851	**3441**
4221	**2486**
5621	**3621**
4864	**4868**
3851	**3851**
4221	**2227**
3661	**5768**
4864	**1262**
3851	**3651**
2227	**2458**
5768	**3661**
1261	**4868**
3657	**3357**
2456	**8221**

BATMAN FOREVER (MEGA)

Menu de Truques

Aqui está um dos truques que acessa uma tela de opções com coisas diferentes nesse bom jogo para Mega Drive. Na tela de título digite a sequência: esquerda, cima, esquerda, esquerda, A, B e Y... no caso de usar o controle de 6 botões "desligue-o". Em inglês o código é conhecido por "LULLABY". Com ele acessado você poderá escolher a fase, som, todas as armas, morrer com um golpe e uma série de outras coisas.

VIRTUA COP (SATURN)

Mira Perfeita

É quem disse que o video game não pode ser enganado... pode sim. Para você sacanear o jogo e ainda sair ganhando com uma mira nova faça o seguinte:

Comece o game normalmente, usando apenas o controle, não use a pistola. Pause o jogo e tire o controle do console. Depois conecte a pistola no lugar do controle e despause o jogo. Note que agora, quando você "mexe" a pistola pela tela, a mira (que antes era usada só para o controle) lhe ajuda, mostrando a posição de seu tiro. Os inimigos vão chorar e gritar de agonia.

DOOM (PS-X)

Fases de Bônus

Os passwords a seguir são todos para fases de bônus do game. Entrando essas códigos você será transportado para a fase e poderá detonar os inimigos.

Note que códigos diferentes dão em opções diferentes. Nessas fases de bônus você não poderá pegar itens como armas, restauradores de arma, energia, armadura e arma.

Fase 55 - PF7XZ3NVVV
Fase 56 - 3P67ZNBQJG
Fase 57 - JCGDNFL555
Fase 58 - WLHYHCPQQQ
Fase 59 - JCGDNFL556

MYST (SATURN)

Como se faz

Quando aparecer a mensagem "press start" na tela do título você deverá apertar e segurar os botões L e R no controle 1. Segurando os botões aperte então A e START juntos. O game irá "resetar" e você verá na tela do título a mensagem "The Making of Myst". Com isso você poderá curtir passo a passo como foi feito todo o game.

DONKEY KONG COUNTRY 2 (SNES)

Seleção de Músicas

Mais um truque dos "papa-bananas" mais conhecidos do pedaço. Agora você pode acionar uma tela escondida de "Music Test". Você só precisa ir para a tela de "One Player/Two Player", colocar no "TWO Player Contest" e rapidamente apertar para baixo cinco vezes. Tchami.

DESTRUCTION DERBY (PS-X)

Quebre o Recorde!

Esse truque não é usado como se fosse dar grandes poderes, mas o ajudará a quebrar os recordes do game. Apenas entre no modo "Total Destruction" e "Other Options" começando o jogo em seguida. Depois, quando o tempo acusar 1 segundo, aperte START para pausar a saída. Agora você recebeu uma quebra de recorde fantástica de 599'99 (o melhor tempo!). Foi difícil quebrar esse recorde né? Pois é, só o leitor X tem mordomia e comida na boquinha, falou!

GAMEDAY (PS-X)

Cenas Escondidas

Para ver todas as cenas de uma só vez, siga o seguinte procedimento: enquanto o jogo está carregando segure os botões L1, L2, R1, R2 no controle 1. Depois que o logotipo do NFL GameDay aparecer, aperte START e continue segurando os botões superiores... as cenas vão começar a rolar e você vai se divertir muito.

Sem "Reset"

Normalmente você precisa desligar ou "resetar" o video game para começar outro jogo com novos times e opções. Mas este truque fará com que você não mais precise disso. No meio de uma partida, quando uma jogada acabar aperte o botão START para pausar o game e aperte L2 para fazer substituições. Quando você estiver na tela deve então apertar L1, L2, R1, R2, SELECT e START ao mesmo tempo. Com isso o game irá voltar para uma tela de seleções e você poderá escolher coisas diferentes.

Mais Códigos

Na tela de seleções escolha o "options". Depois aperte SELECT e SELECT novamente. Isso fará você ir para a tela de passwords. Entre os códigos abaixo e lembre-se de usar apenas letras maiúsculas:

SKELETON - Você irá jogar com dois times de esqueletos no estádio "Bone Bowl"
MAYHEM - Acrescenta uma frequência de "injuries"
DEFENSE - Aumenta a capacidade de se defender
JUICE - Dá uma turbinada nos jogadores
STERO DS - Dá uma rápida melhora nos movimentos especiais
CRUNCH TIME - Seus personagens ficam "vitaminados"
STICKJM - Aumenta a capacidade de receber a bola
PICK CITY - Cria mais tipos de passes e intercepções
CANNON ARM - Quarterback joga rápido e com direção
BIG BOYS - Aumenta o tamanho dos personagens
OFFENSE - Times ficam mais ofensivos
URNOTREDE - Você cai em uma fase escondida onde tudo é mais difícil

WIPE OUT (PS-X)

Acesse a "Rapier Class"

Com o "player 1" brilhando segure os botões L2, R2, esquerda, SELECT e START. Depois aperte o X para entrar nas opções.

CORRENDO NA "FIRE STAR"

Com o "player 1" brilhando segure os botões L1, R1, direita, START, Quadrado e Círculo. Depois aperte o X para selecionar as opções.

YOSHI'S ISLAND (SNES)

"Mini Games"

Na tela de seleção de fases segure o SELECT e aperte X, X, Y, B e A. Agora você poderá jogar vários "mini games" contra o bandido.

ZERO DIVIDE (PS-X)

Muitos Inimigos

Primeiro você terá de pegar cada um dos inimigos e chegar nos finais deles (coisa que, sinceramente, é muito difícil). Você poderá gastar os continues sem problemas.

Para jogar com X-Tal você precisará selecionar o nível normal ou um mais difícil e derrotá-lo sem gastar o continue (se você achar que vai morrer aperte o START no "player 2").

Para jogar com Neko, pegue o final com Juru e X-Tal, coloque no "Computer vs. Computer", escolha o modo versus e comece o game segurando os botões L1, L2, R1 e R2. Depois é só escolher os jogadores e olhar.

Olhe as apresentações após matar Juru sem usar continues. Na tela do título coloque o cursor no "option" e aperte o START segurando os botões L1, L2, R1 e R2 no controle 2.

TOTAL ECLIPSE TURBO (PS-X)

Seleção de Estágios

Na tela de opções coloque no password, segure o SELECT e aperte Triângulo, L1 e Quadrado. Depois aperte SELECT e digite Triângulo, L1, Quadrado, Triângulo, L1 e Quadrado. Na telinha dos gráficos aparecerá a palavra "round", agora é só selecionar os estágios.

VIRTUA FIGHTER 2 (SATURN)

Jogue com Dural

Esse truque fará com que você possa jogar com Dural. Para fazer isso vá para a tela de seleção de personagens e deixe o seletor no Akira. Agora pegue o controle e digite baixo, cima, direita, e depois A e esquerda simultaneamente. Agora você poderá jogar com o chefe prateado sme perdoar ninguém. Caso o segundo jogador queira também jogar com Dural ele deverá fazer o mesmo procedimento trocando apenas o personagem Akira por Lion e digitando baixo, cima, esquerda e depois A e direita juntos... nesse caso, Dural estará de cor dourada.

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP (SATURN)

Zoom!

Escolha o modo "Time Attack" e complete uma corrida do começo ao fim. Quando você voltar para a tela do "Time Attack" perceberá que pode agora selecionar um "Replay" de sua corrida. Escolhja ver o "Replay" e segure L, Z e baixo para afastar a câmera e, segurando R, Z e baixo para dar um ZOOM na imagem.

WWF WRESTLEMANIA THE ARCADE GAME (PS-X)

Combo Total

Esse truque fará com que você comece a luta com a barra de combo cheia e também tenha renovação imediata dela. Para isso vá para a tela de seleção de jogadores e faça a seguinte combinação de botões usando o controle 1: segure L1 e R2 e, sem solta-los aperte quadrado, X, círculo e triângulo. Com isso a palavra "combo" aparecerá debeixo de seu personagem. Agora tanto o primeiro como o segundo jogador podem fazer combos toda hora.

NHL ALL-STAR HOCKEY (SATURN)

Dream Team

Mais um truque ferrado. Com ele você poderá formar e fazer seu próprio time, para conseguir isso você deverá entrar no "manage rosters" e, nessa tela, escolher um novo "Roster". Agora escolha o nome do "roster" e escolha o modo "RAM" que quiser. Escolha então "Construct Player". Com isso você poderá criar um jogador e usa-lo depois. Só que tem um detalhe legal, vá no seletor de habilidades e aperte A, B, C, X, Y, Z e cima simultaneamente. Quando você fizer isso ganhará pontos extras e poderá deixar os jogadores com todas as habilidades no máximo. Fazendo isso com todos os jogadores você poderá formar o time perfeito.

NOVASTORM (PS-X)

Seleção de Fases

Comece a jogar normalmente, pegue um "high score" (recorde) e morra. Você poderá então colocar seu nome na lista... coloque o nome TWIRLY, dê um espaço e coloque no "end". Aperte START e você voltará para uma outra tela. Só que perceba que agora há mais uma opção no meio da tela. Escolha o símbolo estranho e acesse a seleção de estágios e também sub-estágios.

COMIX ZONE (MEGA)

Invencibilidade

Na tela de título acesse o "option". Vá para o Jukebox e toque as seguintes músicas nessa mesma ordem apertando o botão C: 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7 e 11. Você ouvirá uma voz dizendo que deu certo.

Quem estiver a fim de participar do X-Tricks pode mandar sua dica com seu nome embaixo. Dê uma olhadinha no modelo no fim da seção de cartas.

DRAGÃO BRASIL Nº 1

DB Nº 2

DB Nº 3

DB Nº 4

DB Nº 5

DB Nº 6

DB Nº 7

DB Nº 8

DB Nº 9

DB Nº 10

DB Nº 11

DB Nº 12

DB Nº 13

DB Nº 14

DB Nº 15

COLECIONE JÁ!

REVISTA DRAGÃO
A PRIMEIRA...
A INDEPENDENTE...
A MAIOR

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

DB Nº 1 a 7 R$ 3,00 - DB Nº 8 a 15 R$ 4,00

DRAGÃO BRASIL (rel.DB) 1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐

NOME: _____

ENDEREÇO _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 - CEP 04599-970 - SÃO PAULO - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

VALE XEROX

SÓ AVENTURAS

RETRO AVENGERS

Dicas e aventuras para os melhores RPGs do momento – Dungeons & Dragons, GURPS, Advanced Dungeons & Dragons, Hero Quest, Vampiro e outros. Indispensável para o RPGista!

REF. SA 1 (R$ 2,80)

REF. SA 2 (R$ 2,80)

REF. SA 3 (R$ 2,80)

(R$ 3,50) REF. DBE

DRAGÃO ESPECIAL

Muitos já jogavam card games, em suas versões originais – mas surgiram as versões traduzidas de Magic e Spellfire, os títulos mais conhecidos, o que aumentou os adeptos. É por isso que a DRAGÃO BRASIL lança sua edição especial CARDS – com novidades, análises dos melhores jogos, dicas e as visadas listas de cartas.

DEFENSORES DE TÓQUIO

RETRO AVENGERS

O RPG brasileiro mais vendido, mais fácil de aprender e mais irreverente do momento. Uma grande gozação com os Cavaleiros do Zodíaco, Power Rangers, Jaspion e outros super-heróis japoneses. Do mesmo autor de ESPADA DA GALÁXIA.

(R$ 2,50) REF. DBF

ESPADA DA GALÁXIA

A saga do capitão Kursor, o explorador espacial de Metalian, disposto a tudo para deter o avanço do planeta Terra na direção do espaço. De Marcelo Cassaro "Paladino", o mesmo autor de DEFENSORES DE TÓQUIO e principal colaborador da DRAGÃO BRASIL. Procure nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

(R$ 16,00) REF. ESGA

(R$ 16,00) REF. ARKA

ARKANUN

Na Idade das Trevas os magos não eram respeitados por seus poderes sobrenaturais: eram temidos e caçados pela Inquisição, condenados a queimar na fogueira! Este é o mundo de ARKANUN, o novo RPG da Trama Editorial. ARKANUN é um livro completo com regras para construir personagens, realizar combates, usar feitiçaria e escapar dos Inquisidores. Disponível nas livrarias ou lojas de RPG de sua cidade.

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ASSINALE ABAIXO O QUE DESEJA RECEBER

SÓ AVENTURAS	Espada da Galáxia	Arkanun	Dragão Brasil Especial	(ref. DBF) 1 ❑
(ref. SA) 1 ❑ (ref. SA) 2 ❑ (ref. SA) 3 ❑	(Ref. ESGA) ❑	(Ref. ARKA) ❑		(ref. DBE) 2 ❑

NOME: _____ ENDEREÇO: _____

TEL.: _____ CEP: _____ CIDADE: _____ ESTADO: _____

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA., no valor total do pedido, para CAIXA POSTAL 19113 CEP 04599-970 - São Paulo - SP e você receberá em sua casa sem despesas de correio

NÃO DETONE SUA REVISTA TIRE XEROX

RETRO AVENGERS

Em prol da cultura gamer!

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a hegemonia clássica do universo gamer, por meio da disponibilização de revistas antigas.
A digitalização do acervo se perfaz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares que chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, quaisquer valores cobrados pelo acervo não devem ser aceitos - denuncie!

Para manter este trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizado por: crimsonphoenix

Editada por: evil_arthas

Revista: evil_arthas

Para ficar informado sobre os lançamentos de cada edição, nos acompanhe no Facebook e para dúvidas entre em contato através do nosso e-mail.

facebook.com/retroavengers

retroavengers@gmail.com

retroavengers.blogspot.com.br